
CAPCOM
逆転裁判6
公式ビジュアルブック
Official visual book
ファミ通 責任編集

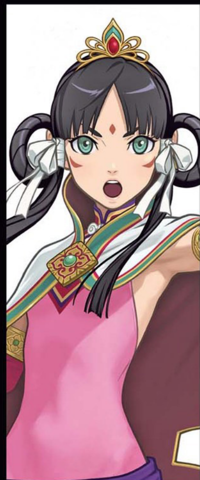





逆転裁判6




公式ビジュアルブック






CONTENTS

逆転裁判6 公式ビジュアルブック

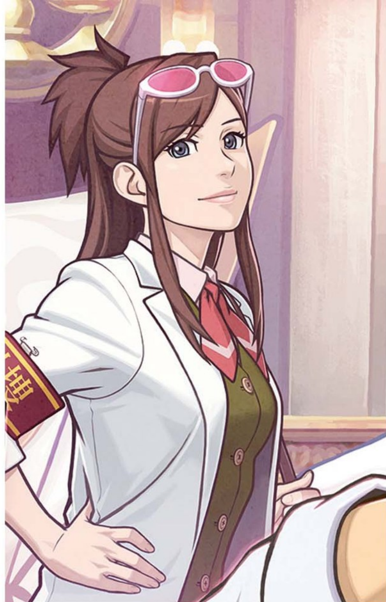




KeyArt

キーアート





P4 ポスターアート／ポスターアート クローズアップ





アイデアラフ

✼Creator's Comment✼

設定画集の表紙を描き下ろすことが決まったので、どんな内容にするかアイデアを出すために描いたラフの中の1案です。コンセプトは、『逆転裁判6』の物語が終わり、成歩堂たちが真宵を連れて無事に日本へ帰ってきた後。前日譚のスペシャル短編アニメにあった印象的なシーンにオーバーラップさせようと思い、みんなで桜が舞う中を歩いている場面にしました。ナユタとレイファは、きっと王泥喜に連れられて日本へ遊びに来ているのでしょう。"特別編"に登場した矢張もどこからか嗅ぎつけて、ちゃっかり参加しています。（布施拓郎氏）



レイアウトラフ

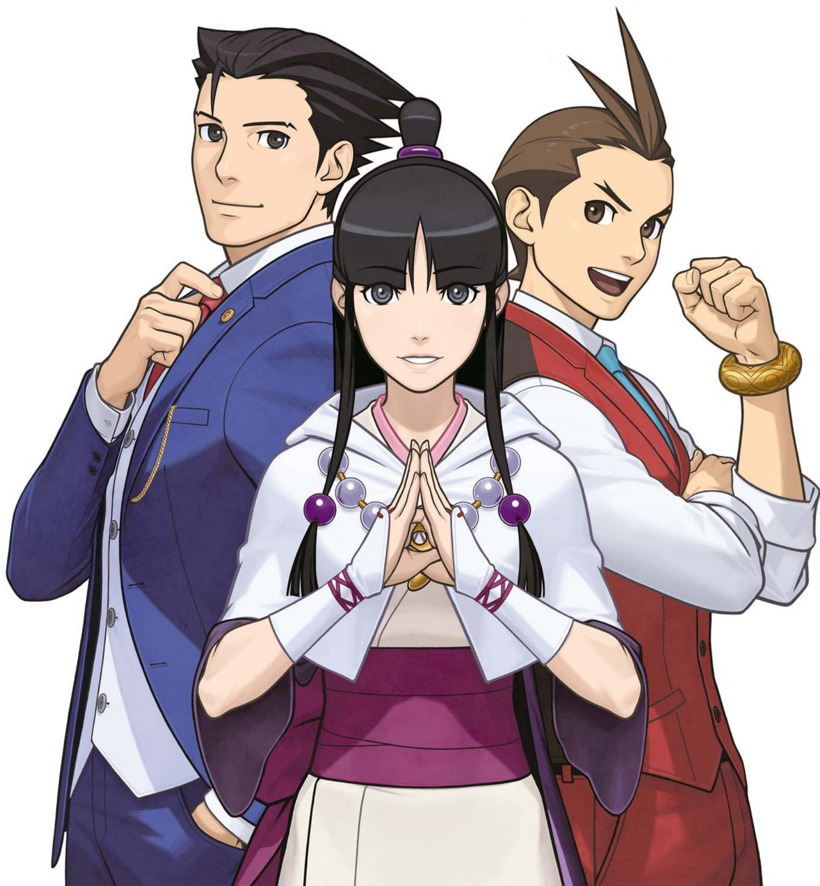
✼Creator's Comment✼

構成内容が決まったので、あらためてレイアウトを調整しながら、描き進めた段階のもの。アイデアの時点で構図が斜め過ぎたのを調整したり、奥行きや光源の位置、各キャラクターのポーズやサイズを具体的に決めていきます。成歩堂の"スーツケース"やレイファの食べている"肉まん"も、スペシャル短編アニメで出てきた印象的なものとして登場させました。レイアウトがしっかり決まったら、あとはクリーンナップしていきます。そして完成したものが左ページのイラストです。（布施拓郎氏）





P8 ティザーイラスト／週刊ファミ通 2016年6月23日号　表紙



Nintendo DREAM（ニンテンドー ドリーム）2016年7月号　表紙





名古屋鉄道&京急電鉄&京阪電車
コラボレーションイラスト

　京急電鉄、名古屋鉄道、京阪電車との、合同コラボレーション企画“逆転裁判6ミステリーラリー～友好の証～”用に描き下ろされたイラスト。
　成歩堂は“名鉄制服”、王泥喜は“京急制服”、真宵は“京阪制服”を着用。



Character Design

キャラクターデザイン

Character 001

成歩堂 龍一

なるほどう りゅういち

「ぼくは依頼人の無実を信じている。だから、信じ抜いて、真実を証明する。それだけだよ。」

年齢……………………35歳
身長……………………176センチ
肩書……………………弁護士

“成歩堂なんでも事務所”の所長。とある事件に巻き込まれて弁護士資格を失っていたが、紆余曲折を経て再び弁護士として復帰した。ハッタリとゆさぶりを武器に数々の事件を解決した、人呼んで“恐怖のツッコミ男”。かつて行動をともにしていた少女・真宵を迎えに、クライン王国を訪れる。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

「成歩堂をいかにピンチに落とし入れるか？」が、最初に考えたことでした。結果、彼のいちばんの武器である“被告人との信頼関係”を奪うことにしました。そこから、『逆転裁判6』のテーマである“法廷革命”が生まれてきました。そして、じつは『逆転裁判6』にはもうひとつの裏テーマがありました。それは、“継承”です。成歩堂は、“継承する側”の立ち位置で、“継承”の物語に関わっています。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

『逆転裁判5』で弁護士として復活し、改めて主人公に返り咲いたのですが、「成歩堂はもう、ふつうに裁判をしてもピンチにならないのでは？」となり、海外というアイデアが生まれました。まさか国民すべてがアウェイの国で裁判をすることになるとは思いもしませんでした。今作の立ち絵は、そんなきびしい異国の裁判に挑んでいく姿を表現しています。





王泥喜 法介

おどろき ほうすけ

「大丈夫・・・・大丈夫だ！
気合いを入れていくぞ、王泥喜 法介！」

年齢……24歳
身長……165センチ
肩書……弁護士

“成歩堂なんでも事務所”に所属する、紅いスーツがトレードマークの熱血弁護士。日々の発声練習で鍛えた大声と、相手のわずかなクセからウソを“みぬく”能力が武器。所長である成歩堂がクライン王国へ出かけているあいだ事務所を任され、いち弁護士として大きく成長を遂げていく。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

『逆転裁判6』の裏テーマである、“継承”の物語。それは、王泥喜が、成歩堂、ドゥルクというふたりの弁護士から、その思想と意志を受け継ぐという物語です。王泥喜の過去を描くことは決めていましたが、霊媒ビジョンのおかげで、父の死を裁判の中でしっかりと語れたのは良かったです。最後のシーンはとても悩みましたが、新しい始まりのための選択として、あるべき結末の形になったと思っています。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

『逆転裁判6』は王泥喜の物語を描ききる気持ちで、彼と関係のあるキャラクターを何人もデザインしていったので、非常に感慨深いですね。じつは誰よりもクライン王国と結びつきがある人物ではないでしょうか。最終的にあの結論にいたるのも、ひとつの決着をつける意味があるのだと思います。

Character 003

希月 心音

きづき　ここね

「わたしの心理分析で、真実を明らかにしてみせます！ Let's Do This!」



年齢……19歳
身長……162センチ
肩書……弁護士

“成歩堂なんでも事務所”に所属する今年で2年目の弁護士。元気で活発な女性で、一人前の弁護士として認めてもらうべく奮闘中。相手の声のトーンから感情を読み取る特殊な能力を活かして、感情と証言とのムジュンを見つける“ココロスコープ”を駆使する。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

第４話にも、小さな“継承”の物語が込められています。ココネの母親に師事していたユガミは、ココネにとって兄弟子のような存在です。母と同じ心理学の道を進むココネにとって、ユガミに認められるということは、母に認められることと同じだったのかもしれません。「夕神さんに認められたい！」という一心でがんばるココネの姿をかわいく描けたかなと思います。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

今作では成歩堂なんでも事務所の一人前の弁護士となるべく活躍します。デザイン的にはとくに変化はありませんが、『逆転裁判5』を経て、迷いのないまっすぐな表情に見えるように意識しました。彼女の物語にはユガミがいてこそなので、今回コンビを組んで戦うのは必然だったのかもしれませんね。



004 Character

綾里 真宵

あやさと　まよい

「なるほど様にも始祖さまのお導きがあらん事を・・・・・・・・なーんて、ひさしぶりだね！　なるほどくん！」

年齢……28歳
身長……159センチ
肩書……霊媒師

“倉院流霊媒道”の家元の娘で、死者の魂を自身の体に憑依させることができる霊媒師。かつては成歩堂の助手として、ともに事件を解決へ導くなど騒がしい日々を過ごしていた。現在は家元を継ぐべく、“倉院流霊媒道”のルーツがあるとされるクライン王国で修行中で、訪ねてきた成歩堂と再会する。

✼ Creator's Comment ✼

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

ふだんの性格は変えたくなかったので、どこで成長を表現するか悩みました。自分の意志で霊媒できることや、先輩霊媒師としてレイファにかける言葉で、成長が表現できたかなと思います。第３話ラストのレイファへのセリフは、何度も書き直しました。ここにも、小さな“継承”の物語を込めています。あとは、いっしょに捜査をしないので、どうやって“キャタツとハシゴ”ネタを入れるかも悩みどころでした。

✼ Creator's Comment ✼

布施拓郎氏（アートディレクター）

表向きはクライン王国の物語ですが、倉院流霊媒道の物語でもあるので、真宵をフィーチャーするのは当初から決まっていました。衣装は家元でありお母さんである舞子に寄せつつ、旅装束を着ることで第一印象を少し変えています。容姿はお姉さんに似つつ、真宵ちゃんらしいところもしっかり残っているので、かわいさと美しさを兼ね備えた美人さんになったと思います。

Character 005

レイファ・パドマ・クライン

れいふぁ・ぱどま・くらいん

「《御魂》が告げるのは、真実。
それを、ワラワが代弁してみせよう!」

年齢……………………………………14歳
身長…………………………148センチ
肩書……………………………………姫巫女

クライン王国の姫巫女。霊媒の力によって被害者の死の直前の記憶を映像として映し出し、死者の言葉を代弁する"御魂の託宣"を執り行う役目を担っている。"御魂の託宣"に絶対の自信を持っており、厳格な態度で成歩堂たちの前に立ちはだかるが、少々世間知らずな一面を見せることも。



❇ Creator's Comment ❇

山﨑剛氏(シナリオディレクター)

"革命"というテーマを体現する重要なキャラクターです。第1話で成歩堂に負けたところから、彼女の信じていた価値観は崩れ始め、最終話では……。彼女の心の中で起きた変化こそが、成歩堂たちが勝ち取った"革命"そのものになるように考えました。彼女の変化がしっかりグラデーションになるようにも気を遣いました。将来は、きっとよい女王様になってくれることでしょう。

❇ Creator's Comment ❇

布施拓郎氏(アートディレクター)

初めは巫女という設定でしたが、物語のキーパーソンとしてデザインでもうひとつ前に出したかったので、最終的にクライン王国のお姫様にさせてもらいました。ナユタとは兄妹であることがバレないよう共通点はキリリとした眉以外あまり持たせてないのですが、レイファはお父さん、ナユタはお母さん似を意識してデザインしているので、家族で見れば共通点はあるんです。



ナユタ・サードマディ

なゆた・さーどまでぃ

「罪人を裁き、必ずや被害者の御魂(みたま)を冥界へと導きましょう。」

年齢……25歳
身長……182センチ
肩書……検事

クライン王国の検事。国際検事として世界各国の法廷に立つこともある。裁判は被害者の魂をとむらう儀式で、罪人を裁くことが魂の救済になるという考えから"トムライの検事"と呼ばれている。ふだんは柔らかな物腰だが、罪人や弁護士に対しては辛辣な言動に。王泥喜とは旧知の間柄。

✻ Creator's Comment ✻

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

"継承"という裏テーマを体現する重要なキャラクターです。「あきらめなさい」と弁護士たちに言い続けてきたナユタ自身が、じつは……。ナユタの心が解放されたとき、彼の中に"継承"されていたものが目を覚まします。その覚醒シーンを象徴的に見せるための小道具にも、こだわりました。あの泰然とした表情の奥にあった葛藤に、思いをはせてもらえたらうれしいです。

✻ Creator's Comment ✻

布施拓郎氏（アートディレクター）

今作の検事はクライン王国に合うような、今までにない"神聖"なタイプにしようと決めました。仏様のような掴みどころのない"半眼"の表情が描けたときが突破口でしたね。動くときも優雅で静の印象を出したいと思ったのですが、それだと本当に絵として止まってしまうので、つねに動いているものを用意したかったというところに例のふわふわした天衣が生まれました。

Character 007

宝月 茜

ほうづき あかね

「ようやくあたしのカガク捜査グッズを堂々と使える日が来たわ！」

年齢……………………………27歳
身長…………………………161センチ
肩書……………………………………刑事

成歩堂や王泥喜と同じ法廷に立ったこともある女性刑事。高校時代から科学捜査官を夢見て、卒業後は何度も試験に落ちていたが、ようやく合格して悲願を達成した。仕事用はもちろん、私物のカガク捜査グッズも駆使して捜査に協力してくれる。ナユタに気に入られ、クライン王国と日本を往復することに。



Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

最初から、科学捜査官にしてあげようと決めていました。しかし、“かりんとう”の出しかたで悩みました。“かりんとう”を食べなくなったら、『逆転裁判4』の茜と別人になってしまいます。結果、ナユタが茜を連れまわしてくれたおかげで、“かりんとう”を食べさせることができました。ナユタは茜を頼りにしているのだけなのですが、なかなかうまくいかないものですね。



008 Character

夕神迅

ゆうがみ　じん

「ヘッ、ただの気まぐれよ。
傍聴席はタイクツだからなァ。」

年齢……………………29歳
身長……………………188センチ
肩書……………………検事

心理操作を得意とする検事。腕に乗っているのは相棒の鷹"ギン"。ある事件の犯人として投獄されていたが、成歩堂やココネの尽力により無事、検事として復帰した。ココネとは8年来のくされ縁で、心理学に関しては彼女の兄弟子のような存在。ココネの実力をひそかに認めつつ、成長を見守っている。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

『逆転裁判5』とは違い手錠が外れひとりの検事として登場しますが、なんとココネの相棒として、弁護席で今作のライバル検事であるナユタと対峙することになりました。第4話のテーマが寄席なのもあり、漫才コンビのようですね。あと、デザイン的に囚人の記号だった長い髪と目のクマは、そのころも含めて彼のトレードマークになっているので、あえて残しています。

Character 009

成歩堂 みぬき

なるほどう　みぬき

「3・2・1・・・・はいッ！
みぬきのパンツはギャラクシー！」



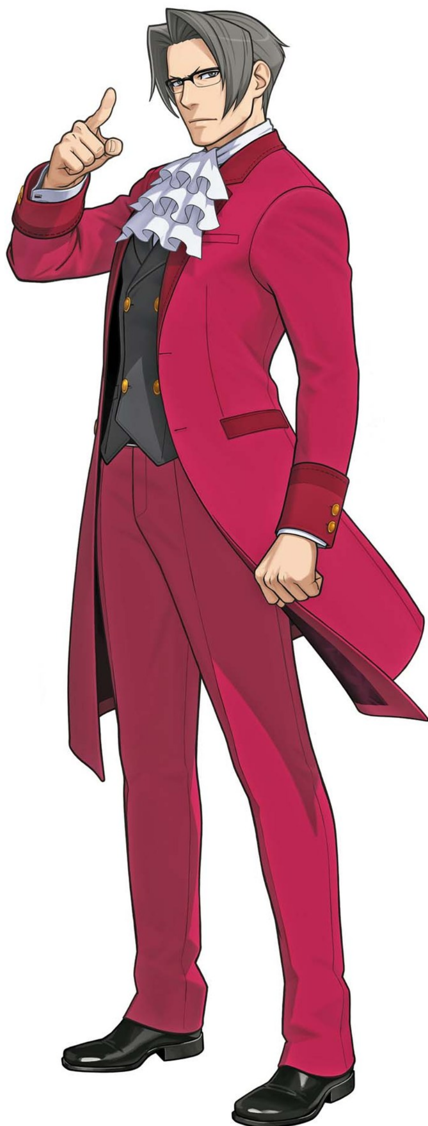
年齢……………………………17歳
身長……………………………152センチ
肩書……………………………マジシャン

プロのマジシャンとして活動している少女で、9年前、ある事件をきっかけに成歩堂が養女に迎えた。得意芸は何でも出てくる"マジック・パンツ"。実父も所属していた、かつて一世を風靡した伝説の魔術団"或真敷一座"の復活を目指して、大劇場でのマジックショーに主役として挑む。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

今回、初めて被告人になることで、みぬきというキャラクターの根っこの部分を描くことができました。彼女の抱えたドラマもまた、裏テーマである"継承"の物語です。なかなか本音を見せない女の子なので、彼女の笑顔と強さの秘密を紹介できてよかったです。マジックショーやマジック証言などの華やかな動きは、モーションキャプチャーも使ってしっかり作りました。



010 Character

御剣 怜侍

みつるぎ れいじ

「……………どんな相手であろうと、徹底的に追求する。それが私のルールだ。」

年齢……………………………35歳
身長……………………178センチ
肩書……………………………検事局長

検事局きっての天才で、現在は検事局長を務めている。成歩堂や矢張とは小学校時代の同級生。成歩堂とはよきライバルとして、幾度となく法廷で戦った。真実を追求するというスタンスはいまも変わらないが、いまは検事として法廷に立つことはあまりなく、局内の不正などを粛清しているらしい。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

検事局長になってしまったので、自然に登場させるのがなかなか難しかったです。成歩堂とコンビで捜査をさせるのは初めてだったので、とても新鮮でした。検事局長が捜査を手伝うというのも、異国だからこそ実現できたことだと思います。特別編では、法廷に立つ理由を考えるのにも苦労しました。『逆転裁判』～『逆転裁判3』のころの懐かしい雰囲気を感じてもらえたらうれしいです。

ボクト・ツアーニ

ぼくと・つあーに

「観光ですかッ！　それならおまかせください！」

年齢……………………………9歳
身長…………………144センチ
肩書……僧侶見習い／ツアーガイド

僧侶見習いをしている少年で、クライン王国における成歩堂の最初の依頼人。家の生計を立てるためにツアーガイドの仕事もしており、真宵を訪ねてきた成歩堂の世話を焼く。自分の国について説明するのが大好きで、一度説明を始めるとなかなか止まらない。



Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

年齢らしい明るく純朴な小坊主で、最初に登場するクライン王国の国民として、こんな少年がいる国なんだと理解を深めてもらうためのキャラクターでもあります。デザイン的には真宵や春美と似た髪型にすることで、倉院の里とクライン王国の共通点という入り口を持たせています。

012 Character

ミタマル

みたまる

「ウーッ！　ワンワン！　ワンワン！」

年齢……………………………？？歳
体長……………………………22センチ
肩書……………………………犬

　ボクトが飼っている子犬。ふだんはボクトのカバンの中に収まっているが、彼のピンチには颯爽と飛び出して相手に吠えかかるなど、勇ましい忠犬ぶりを見せる。一度飛び出してからは、ボクトの頭の上が定位置のようだ。誇り高いチベタン・マスティフの血統らしい。



❇ Creator's Comment ❇

布施拓郎氏（アートディレクター）

　最初はボクトやクライン王国の理解を深める1アイテムとして考えた動物キャラクターですが、いつのまにか物語でもしっかり活躍することになりました。個人的には終盤に成長した姿で登場し、子犬のころとは逆にボクトを乗せている姿も描きたかったのですが、残念ながら実現できませんでした。

Character 013

亜内 文武

あうち ふみたけ

「ククク・・・その得意げな顔・・・・なんとバカバカしい顔なのか。オカシクて仕方がないですなあ。」

年齢……………………………56歳
身長…………………………164センチ
肩書………………………………検事

クライン王国の首席検事。弁護士不在のクライン王国において無敗を誇っているが、じつは御剣によって日本の法曹界を追い出されたベテラン検事。"新人いびり"などと異名を取ったネチっこさは相変わらずで、異国の裁判に不慣れな成歩堂をこれ好機と苦しめる。



Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

最初は、異国の色に染まったことを表現するために朱色のスーツにしていました。調子に乗っている感じは王冠とタスキだけで出していたのですが、どうもインパクトが足りませんでした。そこで、とにかく調子に乗っている感じを徹底的に出す方向にシフトし、全身金色に進化しました。タスキの模様は、何度もパターン出しをした結果、自己主張の強いものに落ち着きました。



014 Character

ポットディーノ・ニカワス

ぽっとでぃーの・にかわす

「わかりました。・・・・背徳者にしかるべき裁きを。始祖様に誓って、真実を歌い上げましょう！」

年齢……………………………36歳
身長……………………………176センチ
肩書……………………………住職

クライン教の信徒で、ジーイン寺院の住職。クライン王国の民族楽器"ダマラン"を相棒に、レイファが奉納舞を踊る際の演奏を担当する演奏家でもある。証言台ではみずからの伴奏で歌いながら証言する。首から下げているのは、寺院の住職が代々、管理するという秘宝の箱を開錠するためのカギ。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

「奉納舞の奏者で、宝物庫の鍵を任されるほど敬虔な住職だけど、第１話の犯人としてめっちゃ怪しく！」というのがオーダーでした。なので、本来それなりに偉い住職の人なのに、クライン人の持つ個性をすべて正反対にしていくことでニセモノ感を出し、そして極めつけが本性の音楽のジャンルも正反対のメタルというネタがハマったと思います。

Character 015

菜々野 美々

ななの みみ

「わたしはおとぎの国からやってきたうさぎさん、名前はミミです!」

年齢……19歳
身長……150センチ
肩書……マジシャン

みぬきのマジックショーでバニーを演じる新米マジシャン。みぬきを超一流のマジシャンとして尊敬しており、強い憧れを抱いている。得意芸の瞬間移動マジックは、じつは双子の姉・輝々とのコンビで実現していたもの。おっとりした性格で、強気な態度の輝々に頭があがらず、おどおどしている。



Creator's Comment

山﨑剛氏(シナリオディレクター)

“猫をかぶっているキャラクターに見せかける”ことに主眼を置いて作ったキャラクターです。最初は、「ひとり分の作業量でふたり作れるよ!」とチームメンバーを説得したのですが、それぞれのキャラクター性がしっかりでてきたので、結局ふつうにふたり分作るのとあまり変わらなかったかも(笑)。息ぴったりのコンビ芸と、ふたりの性格の違いがハッキリ出たモーションの差を楽しんでいただければと思います。



016 Character

菜々野 輝々

ななの きき

「すがすがしい気分だわッ!
キキキキキキキキッ!」

年齢……………………19歳
身長……………………150センチ
肩書……………………マジシャン

美々の双子の姉で、穏やかな妹とは正反対の勝ち気な性格。双子であることを利用して瞬間移動マジックを披露していた。髪形や小道具はコウモリをモチーフにしており、マジックで帽子から取り出すのもコウモリ。

❇ Creator's Comment ❇

山﨑剛氏(シナリオディレクター)

じつは、バッジがハートの上にコウモリがいるデザインになっていたり、楽屋にコウモリがいたりするのは、輝々が登場するための伏線でした。足がニンジンモチーフになっているデザインが気に入っています。ふだんはバストアップなので、足を見せられる機会が少ないのが残念だったのですが、マジックのデモで足を組み替えるシーンを入れられてよかったです。

Character 017

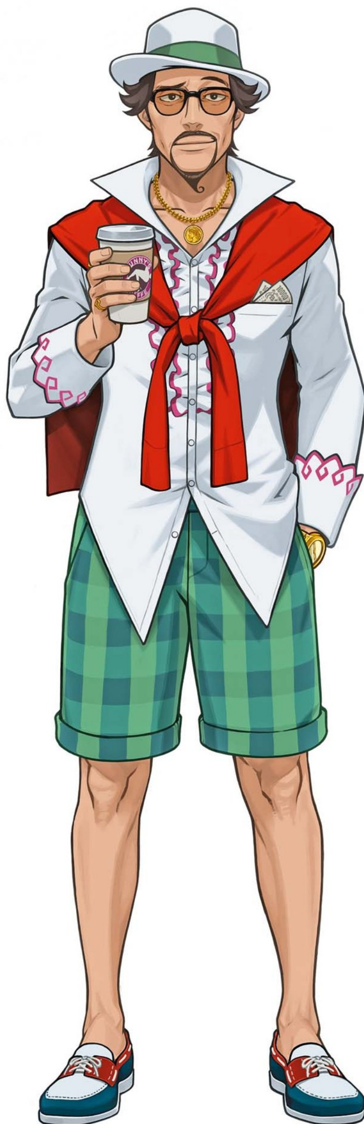
志乃山 金成

しのやま かねなり

「ジャック・ヤマシノが、お茶の間をジャック！」

年齢……………………………… 35歳
身長………………………… 178センチ
肩書……… テレビプロデューサー

"ヤマシノP"の愛称で知られるニドミテレビの名物プロデューサー。みずから番組に登場してお茶の間を沸かせており、業界用語を多用するなど、つねにおどけた振る舞いを見せる。みぬきがマジックショーを失敗させたとして違約金3億円を支払うよう迫り、"成歩堂なんでも事務所"を差し押さえてしまう。



Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

テレビ局のプロデューサーで、じつは元マジシャンという設定は最初のころからありました。性格も裏表があることを隠しもしないイヤなヤツであることが、逆に「犯人ではない」と思わせる意図があったりします。デザインは、バブリーな時代の業界人をイメージしてデザインしていきました。ふざけた演技をしていますが、本当はクールなイケメンです。

018 Character

サーラ・アータム

さーら・あーたむ

「アナタ・・・・うん、うん、・・・・え？
そうですよね・・・・ウフフ。」



年齢……………………31歳
身長……………………160センチ
肩書……………………未亡人

被害者・マルメルの妻。つねに夫の遺影を抱えていて、ときに話しかけ、ときには遺影を掲げて彼がしゃべっているかのように声をあてている。マルメルの写真は数枚あり、ときどき入れ替えている。ただし、本当に死者の声が聞こえているわけではなく、聞こえる気がするだけ、らしい。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

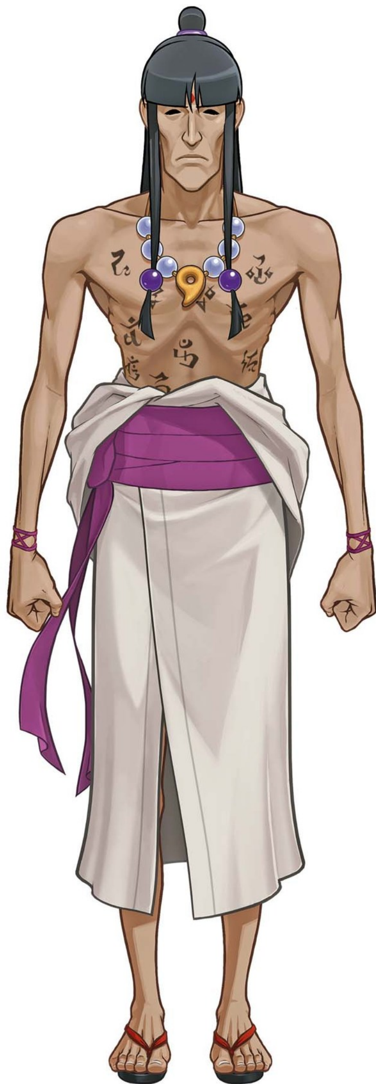
被害者の妻で未亡人という設定だけにどうしても暗すぎる印象になってしまい、"逆転裁判"シリーズらしさをどう出していくかが課題でした。そこで、夫が大好きだったという設定から、つねに遺影を持ち歩いて語りかけ、夫の会話を遺影でアフレコし、さらには表情を紙芝居で表現するネタが思いついたとき、ほぼ完成したキャラクターです。

Character 019

マルメル・アータム

まるめる・あーたむ

「喝ーッ！　あなどるでないぞ！」



年齢……………………………………42歳
身長…………………………175センチ
肩書……………………………………祭司

　クライン教の祭司で、聖域で殺害された。事件当時の証言を聞くべく、真宵の霊媒によって呼び戻された。窮屈だからと服を脱いだり、足を肩に抱え上げたりと、真宵の体でやりたい放題。ダメージを受けると、ちょっとのあいだ幽体離脱して生前の姿を見せてしまう。

✼ Creator's Comment ✼

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

“被害者でありながら、じつは……”という、初めての立場のキャラクターではないでしょうか。被害者として同情してもらいつつ、霊媒された後は容疑者としての怪しさの両方を感じてもらわなければならない難しいキャラクターでした。彼の事件がクライン王国の国民たちの心を“革命”に向かわせるという意味で、とても重要な役割を持っています。



020 Character

ナナシーノ・ゴンビエ(仮)

ななしーの・ごんびぇ(かり)

「オレは誰であるか聞いてるであるっ!」

年齢……………………??歳
身長……………………186センチ
肩書……………………不明

正体不明の証人。記憶喪失で、本名、職業、年齢はおろか、伸びた髪とヒゲで顔もよく見えない謎の男。事件当時、現場である聖域にいたとして証言台に立つが、自身の記憶同様に証言もあいまい。証言を終えた後、記憶を取り戻して法廷から逃走する。

Creator's Comment

山﨑剛氏(シナリオディレクター)

正体がばれないように、いろいろと工夫しました。第1話ラストのアニメでダッツの手袋をした手が登場するので、わざわざナナシーノは手袋なしになっています。ナナシーノ状態では、ナイフを出さないのも同じ理由です。モーションは基本的にダッツと共通なのですが、ヒゲで顔が隠れていると何を考えているかわからないので、まったく違う印象に見えるのはおもしろかったです。

Character 021

ダッツ・ディニゲル

だっつ・でぃにげる

「オレこそが、反逆の龍が鋭きキバ・・・ダッツ・ディニゲルである！」

年齢……………………………46歳
身長……………………186センチ
肩書…………………………革命家

ナナシーノ改め、革命派組織“反逆の龍”のメンバーのひとりで、リーダーの右腕的存在。記憶喪失の原因は、投獄されていたクライン王国第4刑務所から脱獄し、逃走中に頭を打ったため。明朗快活、感情表現豊かな明るい性格だが、王政派を手玉に取る抜け目のない一面も。王泥喜とは旧知の間柄。



Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

革命家ドゥルクの相棒であり、革命派のムードーメーカー的な存在です。彼がいたからこそ、革命派は20年以上の長きにわたって戦い続けられたのだと思います。ふだんと、シリアスなときの顔つきのギャップに注目していただきたいです。どこからともなく現れる無限トカゲと無限リンゴは、まさに“逆転”シリーズらしい表現で、気に入っています。



022 Character

内舘 すする

うちたて　すする

「ソバ生地は寝かさねえ・・・・
挽きたて、打ちたて、ゆでたての三たてらぁ・・・・ふぐぐっ!」

年齢……………………………20歳
身長……………………………160センチ
肩書………そば処内舘庵の四代目

そば処、内舘庵の四代目。内舘庵に昔から通っていたという夕神が法廷に連れてきた青年で、心音がひとりで担当する初めての依頼人。夕神のことを「ジン兄ィ」と呼んで慕っており、ソバに対しては並々ならぬ情熱とこだわりを持つ。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

第4話は探偵パートがないので、被告人は短時間で助けたいと思ってもらえることが重要です。それなのに、酔っ払っているわ、口は悪いわで、非常に困ったヤツでした。でも、最終的にはかわいげのある風貌と、おもしろい動きのおかげで、「口は悪いけど憎めない」ヤツになりました。蕎麦屋の４代目としての彼のドラマにも、“継承”の物語が込められています。

Character 023

旋風亭 風子

せんぷうてい　ぷうこ

「せーのぉー・・・・バッルーーーーン！」



年齢……34歳
身長……164センチ
肩書……バルーンアーティスト

旋風亭一門の紅一点で、前座のバルーンアーティスト。愛称は"プー子"。死んだ父親が旋風亭一門の落語家で、父のような立派な落語家になることを目指して入門した。証言台でも帽子や猫、ケーキなど多彩なバルーンアートを披露する。重度のソバアレルギーで、ソバ粉に少し触れた手が真っ赤になってしまうほど。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

芸の才能がないため奇抜な衣装や芸風でなんとかしようとしている芸人、という設定がまずあったので、どんな芸でいかにスベるのかを、大道芸からパントマイムなどいろいろ考えた結果、動きのおもしろさからバルーンアートになりました。じつは、彼女が「本当にやりたかったこと」が叶わず、無理をして偽っている姿としてデザインしています。

旋風亭 美風

せんぷうてい　びふう

「お後がよろしいようで!」



年齢……………………………28歳
身長…166センチ(マゲ含まず)
肩書……………………………落語家

旋風亭一門の落語家で、二つ目に昇進して"美風(びふう)"の名を継いだばかり。さまざまなキャラクターを使い分けているように見えて、じつはそれぞれが別人格である多重人格者。通常時の美風、たいこ持ち風の一八(いっぱち)、花魁風(おいらんふう)の喜瀬川(きせがわ)、幼い磯田(いそだ)定吉(さだきち)と、4つの人格を有している。

Creator's Comment

山﨑剛氏(シナリオディレクター)

第4話はココネが主人公なので、心理分析ならではの証人として多重人格者を登場させました。それぞれの人格は、落語によく登場するキャラクターになっています。髪型は、見る角度によって印象が変わるようにデザインされています。被害者の師匠と残された弟子たちのドラマの中には、うまく伝わらなかった"継承"の悲劇の物語が描かれています。

Character 025

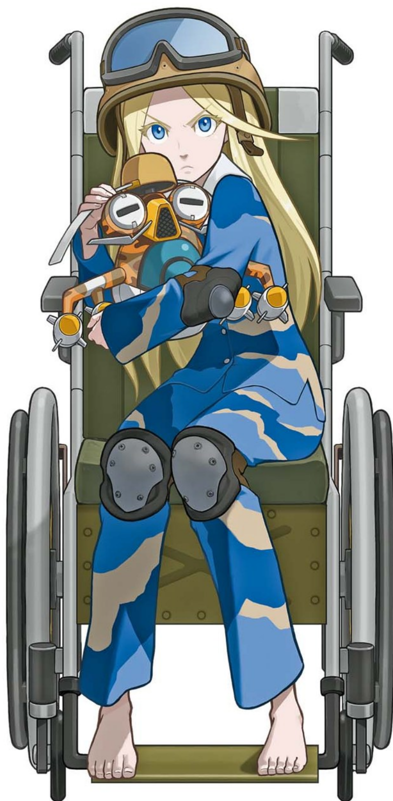
佐奈樹 ヒルネリア

さなぎ ひるねりあ

「ラジコンではないッ！ ワガハイのことはサナギ軍曹と呼べぇぇぇぇッ！」

年齢……12歳
身長……150センチ
肩書……小学生

被害者・佐奈樹文明の娘。自室に引きこもっていて、カメラやアーム、マイクが付いたラジコンのヘリコプターを介して外部の人間とやり取りしている。母親を事故で亡くして以来、車いすでの生活を送っており、倉院の里へは静養のために引っ越してきたという。



Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

軍曹っぽい台詞が印象的なキャラクターですが、デザイン的には「今作でいちばんの美少女！」という、とんでもなオーダーでした。メカは、最初はドローンタイプだったのですが、軍曹というキャラクター性を出していくにあたりヘリコプターに。お母さんがロシア人になったのは、デザイン側の案で「美少女といえばロシア娘！」という男のロマンから色白でブロンドになりました。

026 Character

清木 まさはる

きよき　まさはる

「愚民よ。オレ様の名を知らぬとは、・・・・恥を知るがいい・・・・。」



年齢……25歳
身長……165センチ
肩書……政治家

地方議員に立候補して選挙活動中の政治家。祖父が政界に影響力を持っていたとして、自身を選ばれし人間と豪語している。宝物は祖父から譲り受けたという氏名標。“あの方”なる人物に供子の水晶＝始祖の宝玉を渡し、倉院の里での後ろ盾を得ようとしていた。ちなみに誕生日は7月11日。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

倉院の里で政治家を目指している設定が最初にあったので、「法廷で国会のようなパフォーマンスをするキャラクターにしたい！」と思い、そこから二世議員で親の七光りという要素を入れつついまのデザインになりました。とことんポンコツなのに、成歩堂が弁護することでこんなにも強敵になるのか、というのも見どころのひとつです。

Character 027

ドゥルク・サードマディ

どぅるく・さーどまでぃ

「龍は屈せず。俺達は必ず革命をなし遂げる。」



年齢……………………………45歳
身長……………………183センチ
肩書…………革命家、元弁護士

クライン王国の裁判制度への反対運動をくり広げている革命派組織"反逆の龍"のリーダー。前女王で妻でもあるアマラを殺害した容疑をかけられて指名手配されている。元弁護士で、「龍は屈せず」の信念のもと、クライン法廷に正しい裁判を取り戻そうと奮闘している。ナユタの実の父親で、王泥喜の育ての親でもある。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

"革命"の中心人物であり、『逆転裁判6』の裏テーマである"継承"においても、王泥喜、ナユタに「龍は屈せず」の思想を伝える重要な人物です。第１話で、成歩堂がドゥルクに似ていると言われますが、ふたりを重ねるためイメージカラーは青で合わせています。『逆転裁判5』で王泥喜が片目を隠してジャケットを羽織っていたのは、無意識にドゥルクの影響があったのでしょうね。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

テーマである"革命"を体現する重要なキャラクターとしてデザインしました。初見は悪の親玉に見えるが、実際に合うと気さくで、豪快な笑いかたや、とぼけた表情などでギャップを出しています。右目の傷や左腕は、殺人犯として逃亡していた時期にいろいろなことがあったのだと思います。幼い王泥喜の憧れの存在であったであろう点から、とくに若いころの顔は王泥喜の印象に少し似せています。

028 Character

インガ・カルクール・クライン

いんが・かるくーる・くらいん

「あまり、オイタをしないことをおススメするよ。」



年齢……………………………… 46歳
身長……………………………185センチ
肩書……… クライン王国法務大臣

クライン王国の法務大臣で、現女王ガランの夫。権力に固執しており、自身に刃向う革命派の人間を根絶やしにするべく画策している。右手に持っているのは判子で、会話している相手に見せつけるように、容赦なく死刑執行の命令書に判を押していく。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

クライン王国という宗教の結びつきが非常に強い国で唯一背広を着ているのは、法務大臣であり、この国で異質の存在であるという意味があります。初見のときにラスボスに見えてほしかったので、権力があり、威圧感のあるデザインになるようマントや葉巻などの要素を入れていきました。悪い奴ですが、じつは娘のことが大好きなところが人間くさくて気に入っています。

Character 029

バアヤ

ばあや

「このトシで犯人扱いされるとは光栄じゃ・・・・
ワシもまだまだ若いということじゃのう。」

年齢……………………………？？歳
身長… 130センチ（腰の曲がった状態）
肩書………………レイファの付き人

レイファの付き人を務めている妙齢の女性。つねに彼女の傍に付き従い、奉納舞の際に上着を脱がせたり、杖を預かったり、わからない言葉の意味を教えたりと、かいがいしく世話を焼いている。



Creator's Comment

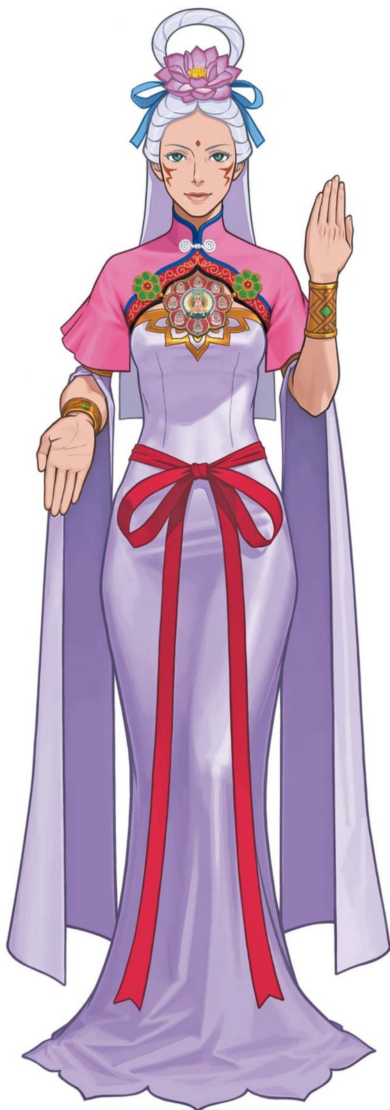
布施拓郎氏（アートディレクター）

クライン王国民のお年寄りの衣装デザインとしても重要ですが、バアヤには見せかたに3段階あって、最初はできるだけレイファのお世話係としてモブに見えるように、その後、第5話で容疑がかかり、証人席に立ったときは犯人として怪しく見えるように、そして最後にアマラとしてラスボスのように見える変身をする、という、じつは非常に複雑なキャラです。

アマラ・シガタール・クライン

あまら・しがたーる・くらいん

「冥界より呼び戻されてしまいましたわ。ご心配をおかけしましたわね。」



年齢……44歳
身長……172センチ
肩書……クライン王国前女王

クライン王国の前女王で、ガランの姉。クライン教の始祖を彷彿とさせる、すべてを包み込むような柔らかい雰囲気の女性。夫であるドゥルクに屋敷に火を放たれて殺害されたと思われていた。

Creator's Comment

布施拓郎氏(アートディレクター)

前女王として、これでもかとクライン教徒でなくても拝みたくなるような姿にしようとデザインしました。手を広げるだけで動物が寄ってくるほどです。閉じていた目がブレイクで開かれる流れは、ドゥルクとの気持ちを引き出され、神様から人間の女性に堕ちてしまうイメージで考えました。ナユタの容姿や言葉遣いはアマラに似たんだと思います。

Character 031

ガラン・シガタール・クライン

がらん・しがたーる・くらいん

「どうか・・・・ソチにも
始祖様のご加護があらん事を。」

年齢……43歳
身長……172センチ
肩書……クライン王国女王

クライン王国の現女王で、アマラの妹。霊媒の力によって周辺国とのパワーバランスを保っている小国クラインを、毅然たる態度で治めている。アマラ女王時代には法務大臣を務めていたほか、検事としての資格も有している。



Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

本作のラスボスですが、そのことがバレないように、威厳はありつつも、やさしくて理解のある女王様に見えるようにしてもらいました。帽子と服は、検事バージョンのときの髪型や爪を隠すという目的と、女王の威厳と気品の表現を両立できるデザインになったと思います。袖で口元を隠して上品に笑っているとき、まさかあの袖の下に凶悪な爪が隠れているとは思わないですよね。

ガラン・シガタール・クライン（検事）

がらん・しがたーる・くらいん（けんじ）

「王の名の下に・・・・被告人に判決を下す！」



ガランが検事時代の装束に着替えた姿。着替えると同時に人が変わったように性格も変貌し、相対する者に対して、苛烈で容赦のない態度となる。検事としての実力もさることながら、女王の権力を駆使して裁判中に法律の内容を書き変えるという暴挙を押し通してしまう。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

今作はラスボスを検事にしたいというのは初期から決めていたので、いかにラスボスとして手強そうに見えるかが重要でした。ボス感は男性のほうが出しやすいのですが、今作はクラインという、女性にフォーカスした物語でもあるので、あえて女性検事にしています。クラインの女王という"花"に擬態し、霊媒という"蝶"を縛る存在として、クモをモチーフにデザインしています。

Character 033

矢張 政志

やはり　まさし

「キレイなお姉さん発見！　成歩堂、ちょっと待ってろ！」



年齢……34歳
身長……177センチ
肩書……絵本作家

成歩堂と御剣の小学校の同級生で、「事件のカゲにやっぱりヤハリ」と言われるほどのトラブルメーカー。何かと事件に巻き込まれたり、事件をひっかき回したりする。絵本作家"天流斎マシス"として活動中で、最新作は『ドキドキ！　ラブハート！　キューピットンの大冒険』。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

一度は成功したけど一発屋で終わったという設定が、矢張らしくて気に入っています。ジャケットの模様の"キューピットン"が難産でした。「かわいくなくもないけど、売れなさそう」という絶妙なバランスのキャラクターを考えるのは難しかったです。一応ストーリーも考えたので、いつかお披露目できたらいいですね。こちらも、あまり売れなさそうなものになっていますが（笑）。

Creator's Comment

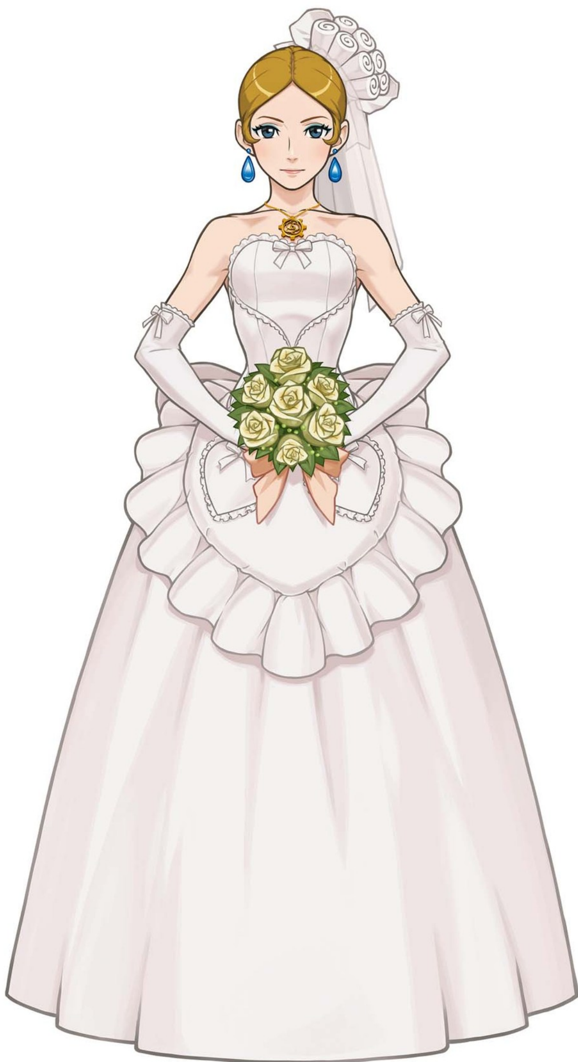
布施拓郎氏（アートディレクター）

彼の人生感や性格などから、幼なじみ3人の中でもいちばん年を取らなそうなイメージで、「そういう人いるよね」っていうところから容姿はほとんど変えていません。黙っていればイケメンなのに、きっと多くの女性を一方的に好きになったり、絵本作家としてなんとなく当たってしまったりと、赴くまま自由奔放に生きてきた感じが出ていればいいなと思います。

大津部 雫

おおつぶ しずく

「実は私・・・・・・・・・タイムトラベラーなんです。」



年齢……………………………21歳
身長……………………………160センチ
肩書……………………………家政婦

八久留間家の家政婦。八久留間航空の次期社長である来人との結婚披露宴直後、殺人容疑で逮捕される。披露宴の後に自分が殺されかけた瞬間に時間が巻き戻り、今度はその犯人が死んでいたらしい。非常に涙もろく、滝のように涙を流しては、ものすごい速さで化粧を直していく。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

よき花嫁を演じている状態と、素顔のときとのギャップにこだわりました。化粧が崩れた後の顔は、「ここまでやっていいのか？」と議論になりましたが、「いっそ徹底的にやろう！」ということに。おかげで、助けてあげたくなる被告人になりました。留置所のガラスを拭く動きがありますが、"留置所のガラスに干渉するモーション"はシリーズ初めてだと思います。

八久留間 来人

はぐるま　らいと

「…………。」



年齢………………………………24歳
身長…………………………171センチ
肩書…………八久留間航空取締役

“レインボーエアライン”を運営する八久留間家航空の次期社長。寡黙かつ非常にマイペースな青年。しきりにメモをとっているほか、問いかけへの返事や用件などもメモを折って紙飛行機にして飛ばしてくる。もともと、発明が好きだったが、姉の死をきっかけにタイムマシン研究に没頭するようになる。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

特別編全体をスチームパンク風の世界観とキャラクターにしようと思い、手始めに来人をデザインし始めました。航空会社の御曹司という設定もあり、初めは「いままでにないくらいイケメンにしてやろう！」と思ったのですが、結果は案の定、おもしろさを優先してしまい、ロケットパックを背負った残念なイケメンになりました。



036 Character

十文字一治

じゅうもんじ　かずはる

「すべては八久留間家と来人様のため・・・・。」

年齢……………………26歳
身長……………………177センチ
肩書……………………執事

八久留間家に仕える執事。八久留間航空の修理部門の部長も兼任している。仕え始めて間もないものの、親族や使用人たちをまとめあげている実力者。右肩の機械"ナナホシくん8号マークⅡ"は来人の発明品で、なんでも修理可能かつ通信もできるスグレモノ。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

来人の仕事から私生活まで世話をする優秀な右腕で、「来人と同じくイケメンにしよう！」というところから、執事風の方向性はわりとすぐに決まったのですが、ひかりとの関係もうまくつながる設定がないかと悩みに悩んだ結果、医者という設定が思いつきました。あと、証言台であの「執刀するとき両手を上げるポーズ」をずっとやりたかった、というのもあります。

キャラクター設定イラスト

初期イメージからデザインパターン、ラフイラスト、3Dモデルのモーション案まで、ここでしか見られない開発資料を公開。気になるキャラクターの設定が丸わかり！

レイファ・パドマ・クライン／デザインラフ



レイファ・パドマ・クライン／デザインラフ

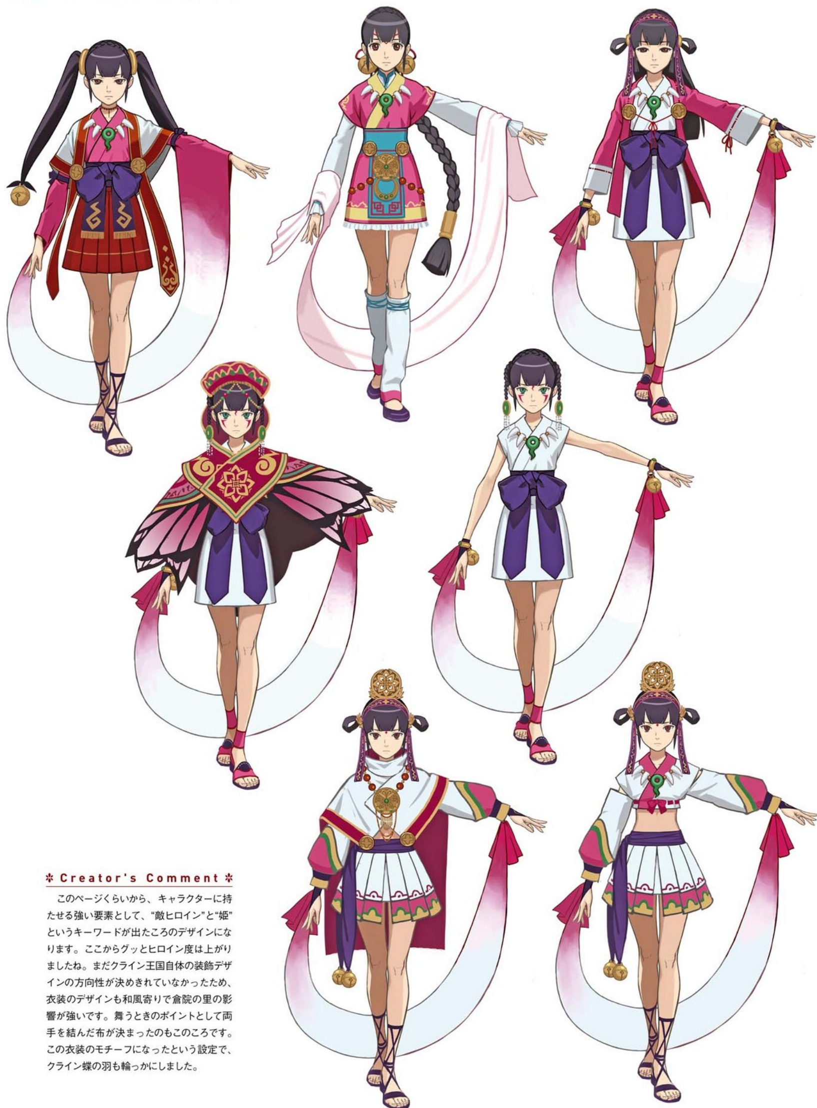




奉納舞イメージ

Creator's Comment

レイファのデザイン初期は"儀式で舞を踊る巫女"というものだったので、素朴な村娘風のものや、踊り子のような儀式的な装飾はあっても、そこまで豪華な衣装ではありませんでした。ただ、それだけだと"革命"というテーマに必要なキーパーソンとしては弱いと思い、ほかに要素はないか探しつつデザインしていました。右の奉納舞イメージは、デザインは違えど方向性が決まったときのものです。



✻ Creator's Comment ✻

このページくらいから、キャラクターに持たせる強い要素として、"敵ヒロイン"と"姫"というキーワードが出たころのデザインになります。ここからグッとヒロイン度は上がりましたね。まだクライン王国自体の装飾デザインの方向性が決めきれていなかったため、衣装のデザインも和風寄りで倉院の里の影響が強いです。舞うときのポイントとして両手を結んだ布が決まったのもこのころです。この衣装のモチーフになったという設定で、クライン蝶の羽も輪っかにしました。


外套が頭巾のタイプ



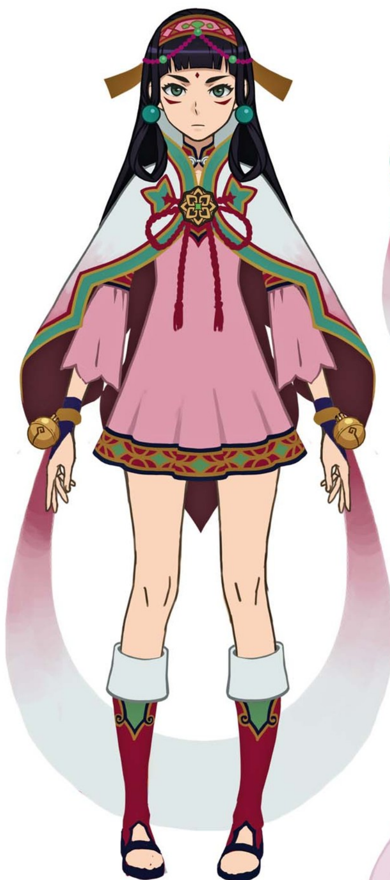







Creator's Comment

クライン王国の装飾やデザインの方向性ができてきたので、和風感が減ってきていますが、倉院との源流という設定があるので、綾里家の着ている衣装のニュアンスは一部に残しています。あと、奉納舞を踊る"巫女"としてと、高貴さや威厳のある"姫"としてのイメージを表現するためにほしかったので、外套の着脱が決定したのはこのころです。それ以外は髪型や衣装、タトゥーなどのパターンを出しています。







巫女の印



焦りモーションラフ

❇Creator's Comment❇

デザインも最終調整に入ったころです。「これ！」という最後のひと押しが、あの輪っかを作る髪型でした。個性は必要ですが、やり過ぎるとイロモノになってしまうので、ギリギリのいい形になったかなと思います。第1話で初めて御魂の託宣で対決したときに「倒したい！」と思ってほしかったので、目付きはわりと鋭かったのですが、「初見でもかわいらしさがほしい」というオーダーがあり、いまのデザインになりました。個人的にはその後にポンコツとわかった後のギャップがより出てくれるので、これくらいツンとした目のほうが好きです。

上着は前１箇所で留めています

レイファ・パドマ・クライン／設定画①

髪の結び方
①二つに分けて耳の前でねじる
②輪を作ったらリボンで結ぶ

①

②

ワンピースの素材はシルク系

羽衣は透ける（半透明）の生地
シフォン＋ジョーゼット

レイファ・パドマ・クライン／設定画②

ナユタ・サードマディ／デザインラフ



✼Creator's Comment✼

国を跨いで活躍する凄腕の国際検事という設定以外は決まっていなかったころで、日本以外の舞台となる国がどこなのか決まる前ですね。とにかく振れ幅を出そうとしていたので、国際色豊かです。成歩堂が苦戦しなければいけない相手なので、大企業の社長兼国際検事、みたいなとんでも設定を考えていたりもしていました。年齢も、ベテラン感を出すために少し高めなデザインが多いです。


白+金
勾玉


得意気（余裕？）
優雅な動きで説法のポーズ
チョウが
指にとまる


余裕
善や浄の極致 苦のなくなった状態
涅槃のポーズ
退屈だな…


瞑想する 集中力を高める
考え中


バサッ
転がってフレームアウト コロコロ


拍手、開手（机叩き）
神を呼び出す、
邪気を祓う
パァン
風圧でなびく
ビリビリ
スー…


優雅に検事席へ馬に乗ってくる
三蔵法師イメージ
パカッ
パカッ


九字のような印を結び
バッ
バッ


ビシッ
邪を払う
剣印
構え
ジャラ
異議あり！


おのれ…
ジャラッ
グググッ


ブレイクかダメージ
うわあああああああ。
ブチィ
画面側にも飛んでくる

ナユタ・サードマディ／デザインパターン





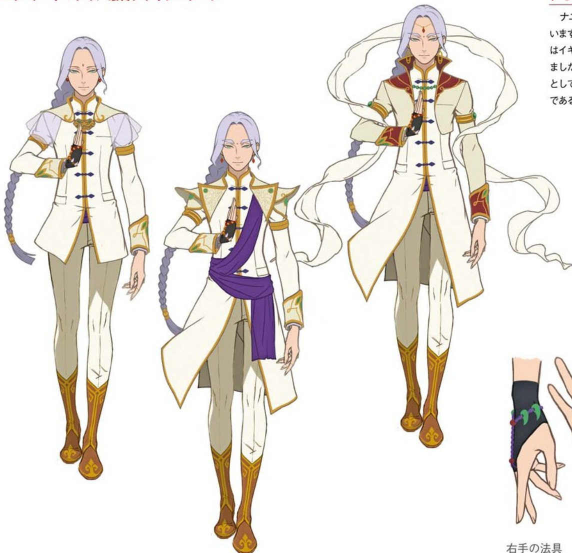




✻Creator's Comment✻

性別も超えた、仏様のような容姿に見せたかったので、顔や髪型、プロポーションの中性的な度合いを探っていきました。左イラストの"半眼の表情"ができたときに手応えがあったので、プレゼンしたところ「これだね！」と即決でした。心を見透かされているような、何を考えているか読めないミステリアスさがライバル検事として強敵に見えると思います。

ナユタ・サードマディ／最終デザインパターン



✼ Creator's Comment ✼

　ナユタの衣装はアジアの民族衣装をベースにしていますが、ちゃんと検事に見えるように、最終的にはイギリス風に寄せてフロッグコートらしくしていきました。右手の法具は、ガランが自分への忠誠の証として着けさせたものです。ドゥルクと同じ革命派である印を隠すためでもあります。



袖の模様



右手の法具

ナユタ・サードマディ／設定画



Creator's Comment

『逆転裁判』のころの真宵ちゃんを描いたことがなかったので、デザインを始める前に、まずは『逆転裁判』のころの姿を自分で描いてみようと作成したものが上のイラストです。そこから、11年間にどんな成長をしたのかバリエーションを出しました。右のイラストは、お姉さんの千尋さんそっくりになったらと描いたものです。もしこの姿で千尋さんを霊媒したら、姿がほとんど変わらず、成歩堂が気付かないっていうのもおもしろいでしょうね。

綾里 真宵／ヘアデザインパターン

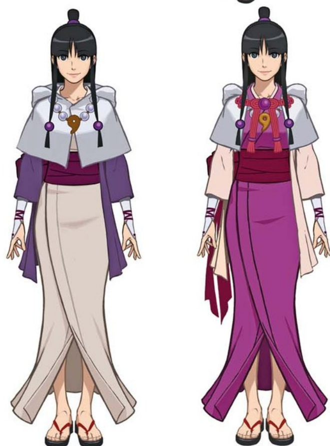


綾里 真宵／企画書用イラスト





綾里 真宵／装飾デザインパターン



綾里 真宵／旅装束デザインパターン



✻ Creator's Comment ✻

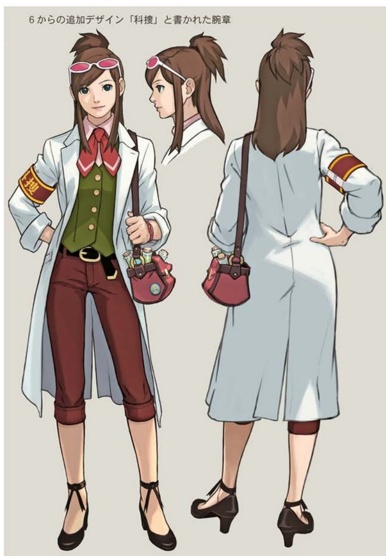
このページに掲載しているイラストは、衣装デザインの大まかな方向性が決まった後、各部位のアイデア出しの一部になります。どこまで変えるべきかいろいろと試しつつ悩んだのですが、結果的に髪型は体型に合わせる程度の微調整にとどめ、アクセサリー関係もなくしました。旅装束は『逆転裁判6』のゲーム中で初登場するとき、少し大人びた印象を出したいと思い提案したものです。笠を持たせる案は個人的に気に入っています。

修行Ver.

綾里 真宵／設定画



成歩堂 みぬき／モデル修正指示用レタッチ画



宝月 茜／設定画

Creator's Comment

みぬきはデザインが変わっていないため、設定画を起こしていませんが、既存キャラクターはゲーム中のモデルを修正しているので、そのときに描いたレタッチ画を載せました。茜も基本的にデザインは変わっていないのですが、過去作に背面画がなかったので、今回、モデル制作のために新たに用意しました。

亜内 文武／デザインラフ



Creator's Comment

異国で常勝無敗の主席検事として君臨しているということで、少しイラっとくる感じと、いかに調子に乗っているかというところを強調するようなデザインでアイデア出しを行いました。亜内検事と言えば、毎回髪型が変化します。今作では衣装が大きく変わるということと、『逆転裁判5』に引き続き弟の文武が出ていることを分かりやすくするために、登場時点では髪型に変化はつけないことになりましたが、ブレイク時に前作と同じ髪型でどう違う変化をさせるかで苦労しました。



帽子 分解詳細図

亜内 文武／デザインパターン

クライン王国裁判長／デザインパターン





クライン王国ハンマー台座デザイン



ヒゲの下

背面も同じ模様

ハンマーは日本のよりも
一回り大きいです

クライン王国裁判長／設定画

ボクト・ツアーニ／モーションラフ

考え中



クライン教の礼拝の仕草（挨拶や儀式のときにとる）



バッグの中をゴソゴソ探す



バッグから名物の「まがたまん」などを出す



手を合わせてから
人差し指と親指で輪を作る



指で作った輪を勾玉に合わせる



祈る

体を左右にゆっくり揺らします。
身体の揺れに合わせて髪も揺れます（遅れてついてくる）

にっこり



びっくり



バッグの重さでよろめく





おじぎ



おびえ/ダメージ



おびえ（待機）は体をブルブル震わせている
普段のダメージ用にバッグをギュ～ッと抱きしめるアクションあり



バッグの中から何かが飛び出た勢いでカブセ（ふた）が顔に当たる

カブセ（ふた）がゆっくり閉じて顔が見える



子犬が顔に落ちる



帽子は登場後脱ぐ

通常待機イメージ

ボクト・ツアーニ／設定画



ボクト・ツアーニ／霊媒ビジョンイメージ



バッグ／デザイン

✲Creator's Comment✲

見知らぬ異国で最初に弁護するキャラクターなので、とにかく「助けたい！」と思ってもらえるようにしたいと思い、一生懸命ガイドしてくれる純朴な少年になるようにデザインしました。それともうひとつ、彼には大事な役割がありまして、プレイヤーにクライン王国を知ってもらううえで、初めて接する国民の代表でもあるので、民族衣装や物事の考えかたなども、大事な要素になっています。とくに守銭奴なキャラクター性はデザイン後に盛り込まれていったのですが、貧しいけど逞しさもあるクライン王国の文化が伝わると思います。



ミタマル／設定画

ポットディーノ・ニカワス／デザインラフ



✻ Creator's Comment ✻

病的な色白の顔、金髪のウェーブヘアはクライン人とは明らかに違和感がある要素であり、本性がメタラーである伏線でもあります。蝶を象った顔のタトゥーも、じつはコープスペイントで、ダマランもエレキギターになります。本性が出た後の演奏はモーション担当がこだわった結果、すごい量になりました。ブレイクは、速弾きのギタリストになった時点でギターを破壊するプレイをしたいと思っていたネタです。個人的には音楽性のアイデアとして出したヒッピーも怪しくて好きだったのですが、没になりました(笑)。

ポットディーノ・ニカワス／モーションラフ



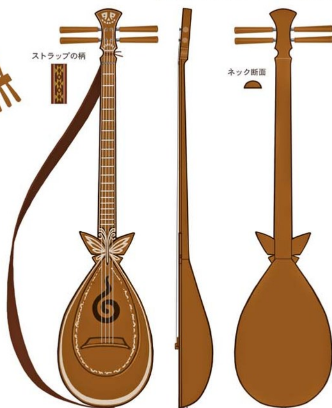






ポットディーノ・ニカワス／デザインパターン





ストラップピンがジャックになっています

ポットディーノ・ニカワス／ダマラン

頭に巻いているのはギターのシールド
胸のマガタマはon/offできるように

本性 Ver.

僧衣の上着は設定③参照

巻きスカート

ポットディーノ・ニカワス／設定画

菜々野 美々&菜々野 輝々／デザインラフ



✼Creator's Comment✼

駆け出しのマジシャンということで、みぬきや、Mr.メンヨーよりは格下に見えるように気を付けました。助手っぽさも表現できるのでバニー風なデザインに落ち着きましたが、双子発覚時に共通のパーツを使いながら、最小限の変化でまったく別の意味のあるものに変化させる必要があったのが悩んだところです。後半は常時ふたり分モデルを表示させる必要があったので、なるべくシンプルさも気を付けました。





動揺して帽子内の
ハトが全羽飛び立つ



蝙蝠傘





細身ステッキ型



菜々野 美々＆菜々野 輝々／モーションラフ

ボタンは互い違いになっています
淵ラインはつながっていません

肩のとんがりは腕を動かしても
ほとんど動きません

菜々野 美々＆菜々野 輝々／設定画

志乃山 金成／モーションラフ





片手で「アロハ～」のサインをする
バブリーでワイハー好きな感じ







シリアスな表情でこちらをにらむ

目がハートになった勢いでメガネが飛ぶ





右腕にキズ





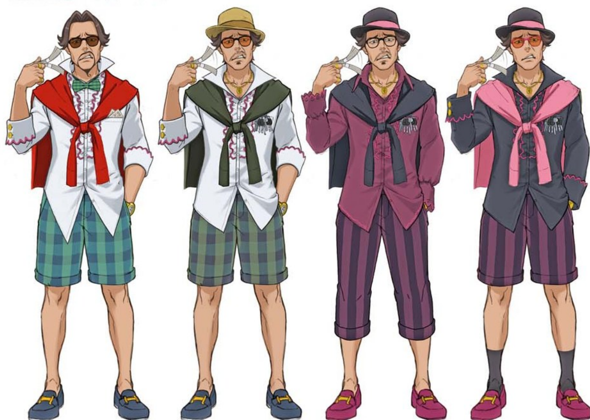



或真敷マスクデザイン

❇Creator's Comment❇

元マジシャンであることを隠しているわけですが、プロデューサー巻きがマントになるネタが閃いたので、終始ブレずに進めることができました。これまで豹変後、クールになるキャラはあまりいなかったので、マジシャンらしいかっこよさを全面に出しました。ブレイクは彼の栄華になぞったショーになっていて、スポットライトを浴びながら優雅にマジックを披露し始めます。みぬきのマスクを出すはずが、被害者の血が付いたマスクが現れ、焦る志乃山に追い打ちをかけるように照らしていたスポットライトがサーチライトに。最後は犯人のように追いつめられて、力なく膝をつくという流れになっています。

志乃山 金成／デザインパターン



バニーズコーヒーロゴ



ネックレスのコイン



左手人差し指と小指に指輪
右手首に腕時計



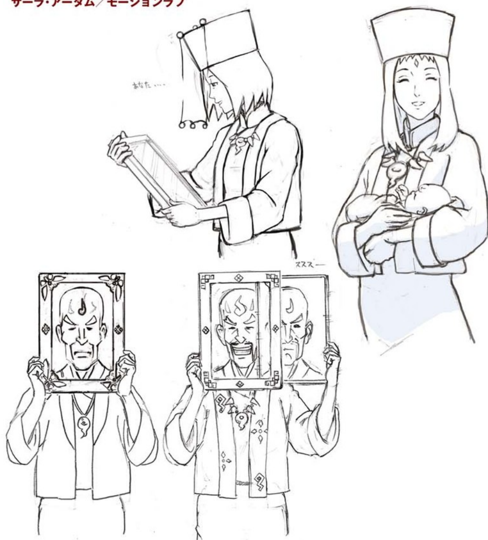
帽子自体と帽子のツバは角度を
変えるられるようにしておいて下さい

胸ポケットのお札は
チーフ風にたたんでいます

シャツの襟は立てつつ
前側は横にねかしています

志乃山 金成／設定画

サーラ・アータム／モーションラフ



❇Creator's Comment❇

クライン王国の一般的な女性としてデザインされつつ、"逆転裁判"シリーズらしいネタのあるキャラクターになったと思います。実際に台詞と合わせて動いている姿を見たときは、さらにおもしろい人になっていたので、決意後とのギャップが出て、いい個性が出ていましたね。



サーラ・アータム／設定画

サーラ・アータム／モーションラフ







遺影のマルメル表情

アニメ用設定画

帽子の上面は空いていて筒状になっています。

アニメ中は額にペイントが描かれています







笑顔イメージ









サーラ・アータム（決意後）／設定画

マルメル・アータム／デザインラフ





✻ Creator's Comment ✻

真宵が霊媒を行うことは当初から決定していたので、真面目で素朴そうな生前の姿からの変貌でおもしろく見えるようにアイデアを練りました。今作は変貌をする過程で服やマントなどの布に変化が起こるキャラクターが多いので、コマごとに違うモデルに差し替えるなども行い、柔らかい布の表現をしています。マルメルの脱衣シーンも、なるべくモデル制作に負担がかからないように、最小限、必要なパーツとテンポを割り出しました。



祭司服



霊媒状態



脱衣状態

マルメル・アータム／設定画

■もろ肌脱ぎアクション

①かがみこみ、腕を縮めます



腕は見せません

②一気に羽織を脱いだ状態で
腕をクロスさせます



羽織落ちます



ダッツ・ディニゲル／デザインラフ









ダッツ・ディニゲル／モーションラフ

















威圧するような眼光で拳を握り締める



満面の笑顔で
ハンドサイン



深く考え込んでいるようで
何も考えてない



ダッツ・ディニゲル／デザインパターン





ククリナイフ

Creator's Comment

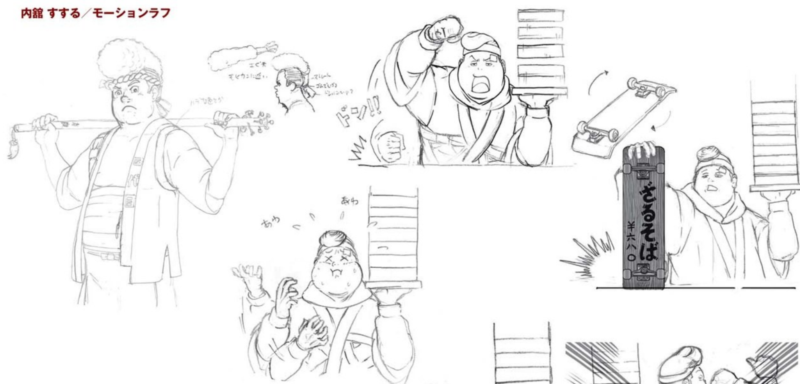
ドゥルクが二枚目なので、相棒のダッツは最初から三枚目でいこうと思いデザインしました。ハイテンションでオーバーアクション、いわゆるハリウッド映画のおもしろ黒人を参考にアイデアを考えました。空挺部隊出身なこともありじつはすごいエリートで、初期から軍服をベースにデザインしています。ここぞというときにはビシっと決められるところもほしかったので、年齢はあえてドゥルクよりも年上にしています。

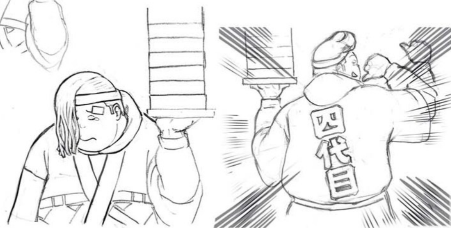


記憶喪失時デザイン

ダッツ・ディニゲル／設定画

内舘 すする／モーションラフ

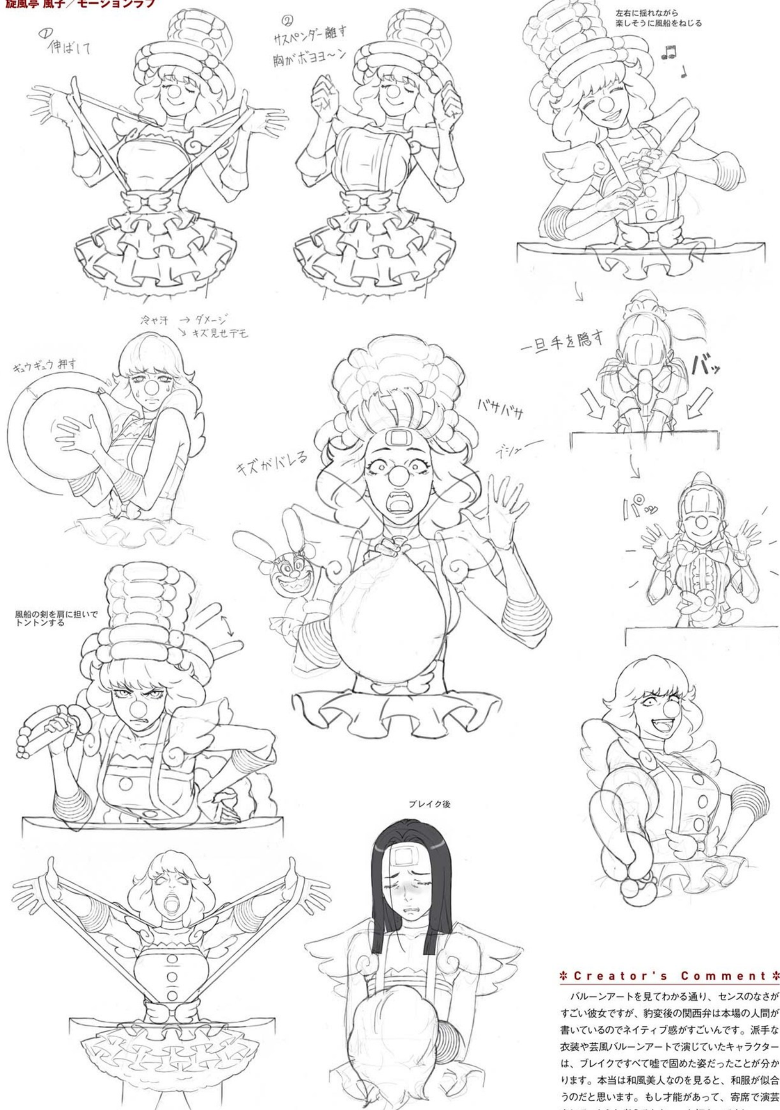




✻ Creator's Comment ✻

江戸っ子で喧嘩っ早い性格ですが、わりと素直でマジメ、男気もあり、ユガミ（夕神）の舎弟であったりするので、けっこうかわいげがあり、憎めないキャラクターになったと思います。ソバを配達するときにスケボーに乗るというネタが出たので、そこから酔っ払い＋スケボーというおもしろい動きにつなげていきました。

内舘 すする／設定画



✻ Creator's Comment ✻

バルーンアートを見てわかる通り、センスのなさがすごい彼女ですが、豹変後の関西弁は本場の人間が書いているのでネイティブ感がすごいんです。派手な衣装や芸風バルーンアートで演じていたキャラクターは、ブレイクですべて嘘で固めた姿だったことが分かります。本当は和風美人なのを見ると、和服が似合うのだと思います。もし才能があって、寄席で演芸をしていたらと考えるとちょっと切ないですね。

旋風亭 風子／デザインパターン

バルーンアート／だっこ人形

バルーンアート／帽子

バルーンアート／ネコ

バルーンアート／剣

バルーンアート／ホールケーキ

服はコンパニオンやコスプレっぽく見えるよう
サテンっぽい光沢のある生地です

髪は若干大きく
ウィッグ感を出してください

アレルギーの出ている手
デモ用に手袋を外せるよう
素手パーツを用意します

旋風亭 風子／設定画

旋風亭 美風／モーションラフ

一八　通常



一八　驚き



喜瀬川　通常





喜瀬川　考え中







喜瀬川　怒り





磯田　通常



磯田　怯え



磯田　考え中



旋風亭 美風／モーションラフ



とくいげ　風がまきおこります



Creator's Comment

多重人格を表現するために、首から上の見た目が大きく変化しても落ち着けるように衣装自体はごくふつうの羽織袴を着せています。羽織の襟にのみ特徴のあるデザインを追加しました。顔と身体の角度と、マゲの立てかたで人格を使い分けることになりましたが、最後の人格があることを髪型でバレてしまわないように気を遣いました。ほとんど共通のパーツでいけるだろうと思っていたのですが、イメージとどうしても合わないので、結局、各人格でモデルをほぼ独立して作成することになり、作業も予定より3倍くらいかかっています。













旋風亭 美風／設定画

佐奈樹 ヒルネリア／デザインラフ



自衛の為
ラジコンを複数あやつる

両肘掛にプロポ

←防弾



ドローン／デザインラフ

モノアイと、ハッチの開閉で
表情を出します



サイズがカーゴより大きな物も
出ます





ゲームで負ける度に、酷い目
に遭うクマのぬいぐるみ
キーボード台にされている



ひきこもりゲーマー設定

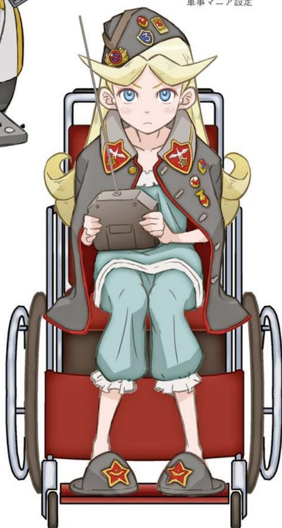




ＡＲで表示された
ゲームキャラ



軍事マニア設定





航空爆弾型クッション

迷彩パジャマ

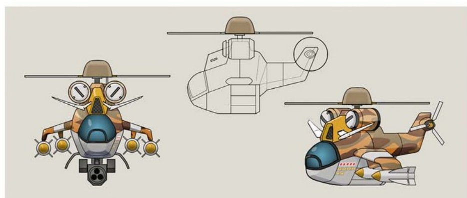


バッジ

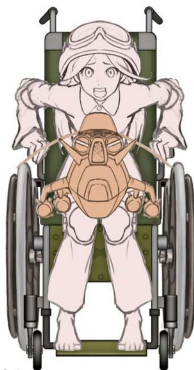
佐奈樹 ヒルネリア／設定画

✻Creator's Comment✻

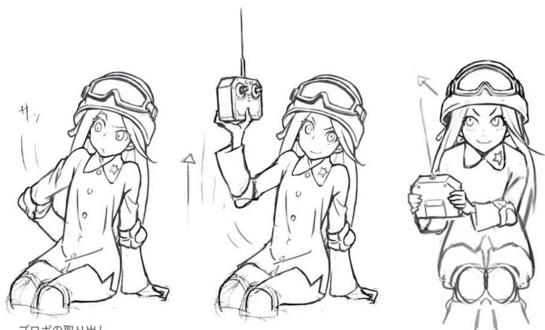
鬼軍曹状態からの落差をどう表現するかということで、とにかくひと目でわかりやすい美少女感が出るように案を出しました。本人登場後も、見た目は違えど趣味が軍事系なのは変わらないであろうということと、ひきこもってた感が出るようにパジャマや伸ばしっぱなしの髪などの要素を合わせてみました。登場シーンが限られているので、あまりネタを仕込むと回収できなくなるので、なるべくシンプルな見た目と、車椅子に無駄なギミックは仕込まないことを心掛けました。



ラジコンヘリ／設定画



訴える



プロポの取り出し

清木 まさはる／モーションラフ











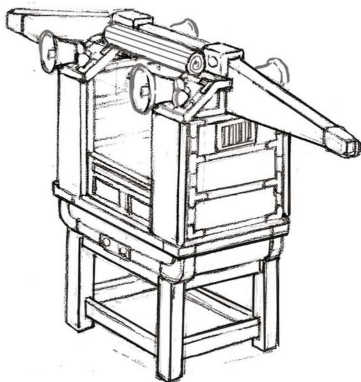


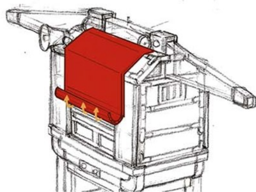
清木 まさはる／設定画

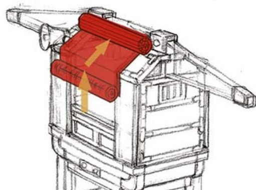
スタッフ・駕籠／設定画

✼Creator's Comment✼

倉院の里という土地から、和の要素でデザインを固めていったのですが、この“駕籠”もその影響のひとつです。議員ネタのひとつとして、探偵パートで初登場するときに選挙カーで乗りつけ、車のサイドウィンドウから話しかけてくる、というものがやりたかったのですが、もう一歩キャラクター性に昇華できないかと思い、清木家は駕籠を選挙カーにしているというネタが思いつきました。このおかげで法廷にも駕籠で登場します。ブレイクも議員ネタで、走馬灯のように当選という夢が破れて落選する彼の脳内をテレビ越しに見るという、ネタキャラ全開です。



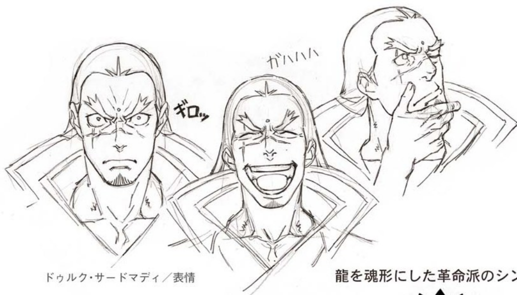




ドゥルク・サードマディ／デザインラフ







ドゥルク・サードマディ／表情

龍を魂形にした革命派のシンボル





革命家ドゥルクのイメージ





準決定稿



若かりしころのドゥルク(弁護士時代)

◆弁護士の証(首元の装身具)
龍眼石から作られたクライン王国の弁護士の証。
クラインでは「龍は人の嘘を見抜く」という伝説に倣い
古くから弁護士を龍と譬えるようになった。



右手の平には革命派の刺青

Creator's Comment

長髪が印象的なドゥルクですが、アジアの龍をモチーフにデザインしています。じつは、それ以外にも理由があり、髪は霊媒した人物のものが残るため、真宵が霊媒しても似せることができるためだったりもします。デザインも性格もとても気に入っているキャラクターです。

弁護士時代から着ている青い服は
クライン王国の背広、平服的な衣装です
(ブロケード生地)







ドゥルク・サードマディ/設定画

インガ・カルクール・クライン／デザインラフ&モーションラフ







❈ Creator's Comment ❈

初期からスーツ＋マントはやりたかったコンセプトです。その後、くわえている葉巻がじつはハンコというネタが思いついたときキャラとして完成しました。葉巻の持つ威圧感と、ハンコの持つ権力みたいなものを表現しています。出番は少ないのですが、味のある良いキャラクターだと思います。





通常待機時にもリボンが見えるように
２Ｄ的な表現で位置をズラしてください。

ジャケットのボタンは
金属と宝石です。

腕のポルーチ（手甲）は記号化して
分厚いですが、布製です。
質感は金属ではありません。

インガ・カルクール・クライン／設定画

バアヤ／モーションラフ

✻ Creator's Comment ✻

第5話で証言台に立つまで元女王だったという正体を隠すため、レイファの世話係というひとりのモブキャラクターに見えるデザインにすることが重要なキャラでした。実際はアマラが変装した姿だったのですが、すぐ近くに娘がいるのに打ち明けられず、老婆に見えるよう変装をし続けていたアマラは、ガランに縛られていたいちばんの被害者かもしれません。アマラへの変身シーンで衣装を脱ぐ方法は悩みましたが、最終的に全身を隠すため、長い袖で空間を作りました。これは奉納舞と蝶の変態をイメージしています。BGMも動きに合わせて専用に用意したおかげで、より神秘的かつラスボス感が出てくれたのではないでしょうか。

得意げにメガネをくいくいっとする

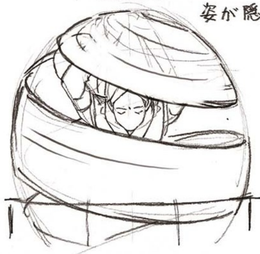


レイファは世間知らずなので、コトあるごとにバアヤを呼んで聞く
バアヤ（アマラ）も実は女王で世間知らずなので、割と間違っているが、
レイファはバアヤが知らないコトなどないと思っているので自信満々に間違える



証言台のホコリを指で取って、
嫌味ぽく息でフッと飛ばし、こっちを睨む







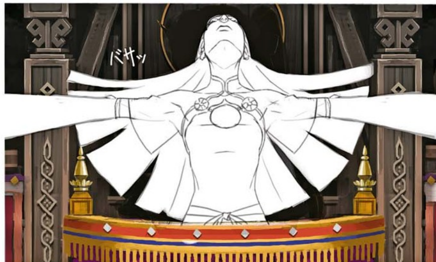


怖い顔でカンッカンッと地面を打ち鳴らす



うろたえて胸の前で印を結ぶ

奉納舞と、幼虫から蛹、羽化を経て蝶になるイメージ



バアヤA・B（ガラン女王、インガ大臣の世話係）



完全に顔を見せないタイプ



顔（眼鏡）を見えるタイプ



透けて見えるタイプ





胸の勾玉はボクトと同じ形状ですが
牙の数が８つです





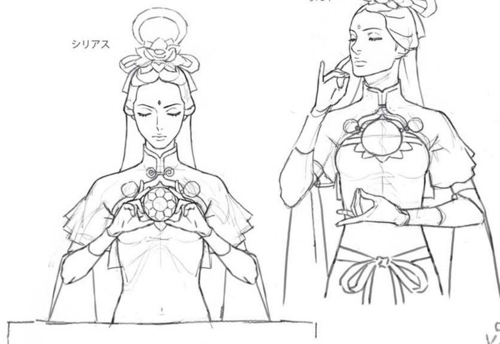


バアヤ／設定画

アマラ・シガタール・クライン／モーションラフ

✻Creator's Comment✻

初見でラスボスだと思ってほしかったので、ナユタのさらに上をいく神々しさを目指しました。2段階のブレイクがあるのもいままでにない試みですね。胸の曼荼羅はヤケドを隠すためのギミックで、ブレイクで破壊される演出が盛り上がるよう炎が灯っていく流れを考えました。霊媒ビジョンのインターフェースはこれが元になっています。頬のタトゥーは女王のみが入れるもので、魂を描いています。レイファのタトゥーは姫のもので、女王になったとき描き足されることで女王のタトゥーになります。アマラとドゥルクの関係をもっと描きたかったですね。





雷と共にフラッシュで一瞬黒シルエットになる
そのとき目が怒りに見開いたように見える



手を広げてほほ笑むと仏陀のように動物が集まってくる
動物は５種類「トラ、シカ、リス、小鳥（色違い×２）」





・小ブレイク
ドゥルクが庇っていてくれていたことを知り感情があらわになる
ずっと閉じられていた目が開かれる（以降開いたまま）

神から人間になるイメージ

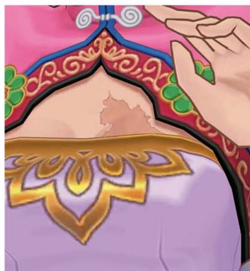
始祖を中心に歴代の力のあった女王たちが描かれている



クライン曼荼羅（まんだら）



曼荼羅が壊れるとき炎が灯っていく演出



アマラ火傷跡デザイン

アマラ・シガタール・クライン／設定画

Creator's Comment

ガランは、女王から検事の衣装へ法廷で早着替えをする必要があったため、平行してデザインしました。肩掛け以外の服を脱ぎ、髪をほどくと検事の姿になります。ナユタのふわふわと同じく3Dならではの表現がしたいと思い、ガランは髪の毛がつねに動いています。



ガラン・シガタール・クライン女王Ver.／設定画



始祖の印（花）に擬態したガランの印「クモ」

ガランの軍配団扇



ガラン・シガタール・クライン検事Ver.／設定画















❇ Creator's Comment ❇

矢張が絵本作家として登場するということで、絵本のキャラクターをスーツの柄に落とし込むという方向が決まってから、柄として成立しつつ、キャラクターとしても独立しているデザインにするのに時間がかかりました。柄としてはハートのような鼻がパターンとして浮き出て見えるようにしています。あまり単体で凝ったデザインにしてしまうとパターンとして成立しないので苦労しました。



キューピットン／デザインラフ

手に持っている
ブーケorフライパンを投げ上げる
キアアアア
髪が勢いで元に戻る
バサアッ
おどろく
ビビリなので
些細なコトにも
大リアクション
半泣きへ
半泣き
ピョン
ウウッ
訴える
う〜〜
ゴツゴツ

一気に顔を振り上げて
泣くのを耐える
＋
髪を勢いで戻す!!

「耐える」「大泣き」
開始アクション（分岐前）







大津部 雫／モーションラフ





✼Creator's Comment✼

証人席にウェディングドレスで立つのは以前からやってみたかったアイデアのひとつです。ウェディングドレスを着ているだけで十分インパクトはあるのですが、個性を衣装以外で出さなければいけないぶん、紆余曲折あったキャラクターです。個人的には、イケメンふたりに揺れ動く少女マンガの主人公のようなものをやりたかったのですが、そんなシナリオにはなりませんでした(笑)。



ブーケ／設定画



「大泣き」後のすっぴん顔

ヘッドドレスはオシボリっぽいものを束にして結んだ形状です

胸のペンダント

背中の腰リボン

大津部 雫／設定画

八久留間 来人／デザインラフ

機嫌が悪く見える
口数少ない

しょっちゅうあくび
フワ〜
ぼけ〜っとしている
（ように見える）
常にPCを片手に話す
仕事が出来る人
カタカタ
ノートを沢山
持ち歩く

発明家
小さい頃から空に憧れ
自作の飛行機作る
好きなコトだけをしていた
学生の頃
設計、技術へ
進みたかったが
父の後を継ぎ
ビジネス界へ

カチ カチ
カチ
焦る
芯が出過ぎて
下に次々落ちる
ポロッ
ダメージ
ブスッ
プクッ

✻ Creator's Comment ✻

航空会社の次期社長で発明家だったお姉さんに憧れて、小さいころから飛行機と発明が大好きな少年でした。お姉さんが事故死したことで、大きな悲しみだけでなく、次期社長という大きな責任まで背負うことになり、相当苦しんだのだと思います。まさか、姉のフィアンセだった十文字にまで恨まれているとは思いもしなかったでしょう。最後の雫を抱っこして飛ぶアイデアは、ロケットパックとセットで思いついたのですが、なんとか実現できてよかったです。

発明品である
バックパックを背負う
ググッ
ウワァァァァァ
ブレイク
バサッ
ボタンの計器が
グン上がり
蒸気機関
ロケット
シュ

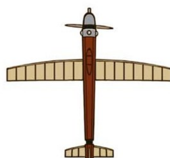


アニメ用タキシードデザイン



航空会社のエンブレム







・発明ペン
ノック式のシャープペン
人差し指を添える中央にボタンがあります
芯が出る構造と中央のボタンは押せるように

中央のボタンを押すと、主翼と尾翼、
プロペラが展開して回り、飛行機になります
主翼も羽ばたけるようにして下さい



・バッグ
ノート３冊が入る大きさですが、
１冊手で持っているので２冊入っている状態

鍵付きですがモデルは開かなくてもOK
途中でなくすイベントがあるので
ストラップごとON/OFF可能にして下さい

寝癖があります

胸の計器の針は動くようにして下さい

ノートはB5サイズくらい

展開する主翼

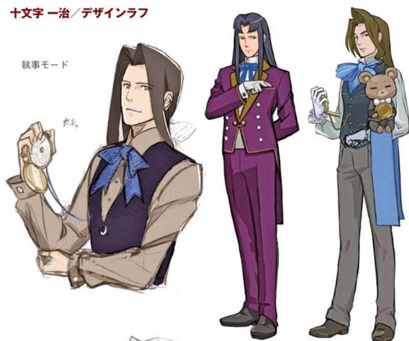
ベルトのプロペラは
回転します

※両肩にロゴあります

ロケットパック

八久留間 来人／設定画

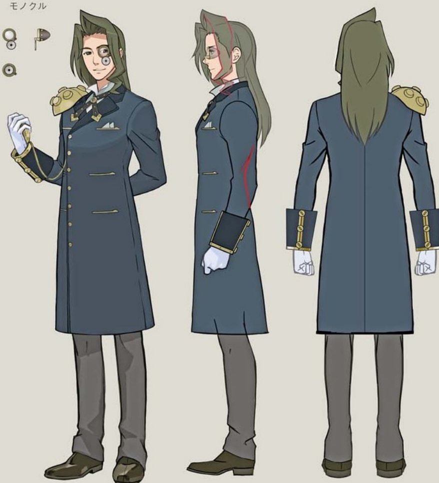
十文字 一治／デザインラフ



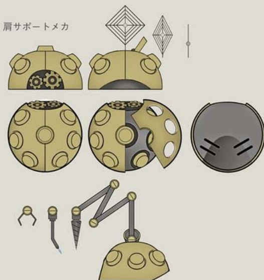
十文字 一治／モーションラフ











十文字 一治／設定画













十文字 一治（豹変後）／設定画

❇ Creator's Comment ❇

すでに見えていたものを使用してどう豹変させるかというアイデアを盛り込むのが難しかったです。執事状態では布の白手袋ですが、豹変後はちょっとゴム手袋っぽい素材に見えるように変化をつけたりしています。肩の機械にどうしてもギミックを仕込みすぎたことと、本体を差し置いて前へ前へ行こうとしてしまうところを抑えるのを苦労しました。ブレイクは、当初はもっといろいろ演出があったのですが、長くなりすぎたのでけっこう削りました。









特別編エンディング用衣装／設定画



ミーマ・ワルヒト／設定画



クライン王国警備員／設定画

✼Creator's Comment✼

各話で被害者となるキャラクターは、おもにイベントカットやアニメ用に用意した設定画になります。異国警備員は開発後半にバストアップで会話させたいという話になり、急ぎで顔の設定を用意しました。メンヨーは最初、みぬきとマジックで戦う設定だったので、上のラフはそんなころのものです。最終的には或真敷の5人目として、トランプのジョーカーをモチーフにデザインしました。



Mr.メンヨー／設定画

Mr.メンヨー／デザインラフ

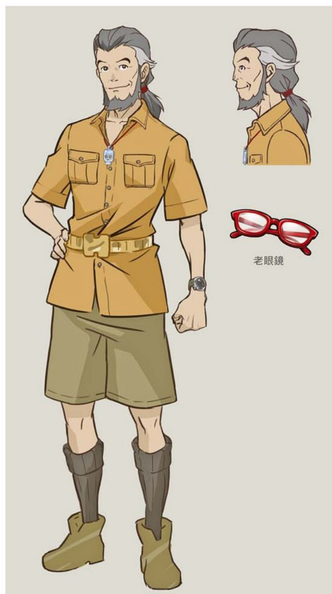




旋風亭 獏風／設定画



オガム・マイニーチェ／設定画



佐奈樹 文明／設定画

佐奈樹 文明／デザインラフ



✻Creator's Comment✻

獏風師匠は食にもこだわりがありそうな頑固そうな見た目にしましたが、こんな険しい表情の人が高座でどんな顔で人情噺をするのか気になります。文明は自分の好きなことにはどこまでも突っ走れるような目の輝きを意識しました。被害者のデザインはシリアス感もほしいので、通常のキャラより誇張が抑えられた、少しリアルよりなデザインに落ち着くことが多いです。



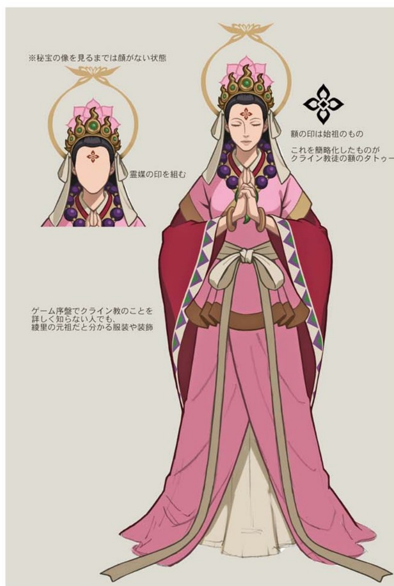
王泥喜 奏介／設定画


米倉 静次／設定画


八久留間 ひかり／設定画

✽ Creator's Comment ✽

王泥喜の父は、『逆転裁判4』のとき、旅をしている途中で事故死したということ以外、設定がなかったので、今作でイチからデザインしたのですが、"旅"というキーワードから、ギター1本で国を渡り歩く流しのギタリストだったのではないかという考えにいたりました。顔立ちはもちろんですが、前髪も王泥喜に似ていますね。米倉も来人、十文字に続きイケメンですが、悪いヤツなのでネクラで神経質そうな印象にしています。ひかりは、来人が憧れている存在であると同時に、雫が"来人の理想"として目指した女性像としてデザインしています。



クライン教の始祖／設定画



ガラン親衛隊／設定画



鳥姫／設定画

❇ Creator's Comment ❇

クライン教の始祖であり、霊媒術を編み出した元祖となる人物です。ゲーム序盤でクライン教のことを知らないプレイヤーでも、綾里の関係だとわかるようデザインに共通点を持たせています。鳥姫の衣装は名前の由来通り、イクサドリをモチーフにデザインされています。この衣装は儀式用に使用されていますが、実際、霊力のない始祖の妹が、これを着て姉の国を守るために戦ったとされています。ガラン親衛隊は、一般の兵隊から信仰心が高く兵士としても優れた人間だけで構成された女王直属の部隊です。仮面を付け、威圧感のある存在だったはずなのですが、後半はお笑い担当みたいになってしまいました(笑)。

成歩堂 龍一／立ち絵ポーズラフ



レイファ・パドマ・クライン／立ち絵ポーズラフ



御剣 怜侍／立ち絵ポーズラフ







綾里 真宵／立ち絵ポーズラフ

王泥喜 法介／立ち絵ポーズラフ





夕神 迅／立ち絵ポーズラフ







希月 心音／立ち絵ポーズラフ

成歩堂 みぬき／立ち絵ポーズラフ

Creator's Comment

キャラクターの宣伝用立ち絵を作成するときに出したポーズ案の一部です。重要なキャラクターは数多く出すので、数ある没案の中でも個人的に気に入っていたものを、せっかくなのでここに載せてもらいました。

3Dモデル三面図

ダウンロードコンテンツの特別コスチュームも含めた3Dモデル三面図を掲載。ゲーム中で活き活きと動くキャラクターたちの全身をじっくりと見ることができる。



成歩堂 龍一



王泥喜 法介

希月 心音





綾里 真宵





綾里 真宵（頭巾）







成歩堂 みぬき







綾里 春美







御剣 怜侍











ナユタ・サードマディ



宝月 茜





夕神 迅











牙琉 響也



亜内 文武







矢張 政志







レイファ・パドマ・クライン




レイファ・パドマ・クライン（羽織なし）





ボクト・ツアーニ





ミタマル





ポットディーノ・ニカワス










志乃山 金成



菜々野 美々





菜々野 輝々





ダッツ・ディニゲル





マルメル・アータム





サーラ・アータム





内舘 すする

旋風亭 美風







旋風亭 風子



佐奈樹 ヒルネリア





ラジコンヘリ





清木 まさはる







ドゥルク・サードマディ



バアヤ



アマラ・シガタール・クライン

インガ・カルクール・クライン



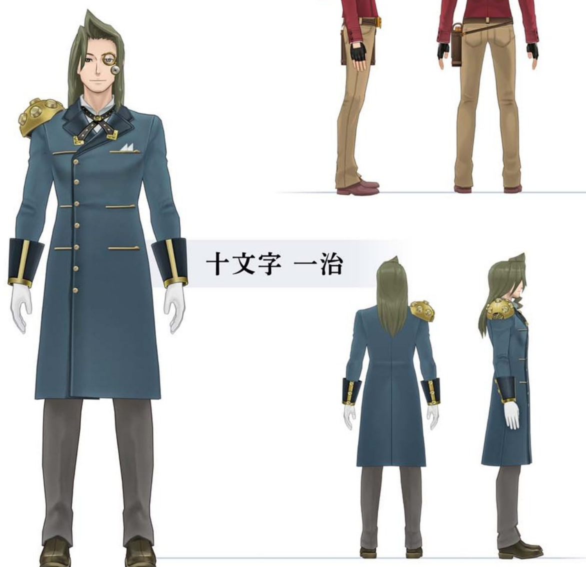
ガラン・シガタール・クライン



ガラン・シガタール・クライン（検事）


大津部 雫


八久留間 来人


十文字 一治





成歩堂 龍一（DLC：芝九蔵 虎ノ助の服）



王泥喜 法介（DLC：思い出の学生服）






希月 心音（DLC：吐麗美庵の制服）








成歩堂 龍一（DLC：伊達 政宗）



王泥喜 法介（DLC：真田 幸村）





希月 心音（DLC：徳川 家康）



3Dモデルアニメーション

登場人物たちのユニークなモーションの中から、とくに特徴的なものをピックアップして掲載。ゲーム中で一度しか見られないものもあるので、じっくりご堪能あれ。

成歩堂 龍一

通常　法廷



書類を叩く　法廷



考え中　法廷



照れる　法廷



首振り　法廷



机を叩く　法廷



異議あり　法廷



得意げ　法廷



冷や汗　法廷



ダメージ①　法廷



ダメージ②　法廷



ダメージ／数珠①　法廷



ダメージ／数珠②　法廷



うなずく　法廷



絶望　法廷



通常　相棒



考え中　相棒



シリアス　相棒



げんなり　相棒



正面向き　相棒



通常　探偵



笑う　探偵



ほほえむ　探偵



シリアス　探偵



悲しむ　探偵



考え中　探偵



驚く　探偵



ミステリアス　探偵



げんなり　探偵



照れる　探偵



異議あり①　カットイン



異議あり②　カットイン



王泥喜 法介

通常 法廷



書類に集中 法廷



考え中 法廷



照れる 法廷



照れる／目開き 法廷



首振り 法廷



机を叩く 法廷



異議あり 法廷



得意げ 法廷



冷や汗 法廷



うなずく 法廷



みぬく 法廷



ダメージ① 法廷



ダメージ② 法廷



ダメージ／数珠① 法廷



ダメージ／数珠② 法廷



絶望 法廷



通常 探偵



笑う 探偵



げんなり 探偵



得意げ 探偵



気合い 探偵



ミステリアス 探偵



シリアス 探偵



異議あり① カットイン



異議あり② カットイン



希月 心音

通常 法廷



笑う 法廷



考え中 法廷



机を叩く 法廷



異議あり 法廷



得意げ 法廷



気合い 法廷



怒る 法廷



PC起動 法廷



PCモニタ 法廷



冷や汗 法廷



ムッとする 法廷



ダメージ 法廷



ダメージ／数珠① 法廷



ダメージ／数珠② 法廷



通常 相棒



笑う 相棒



考え中／PC 相棒



怒る 相棒



げんなり 相棒



得意げ 相棒



正面向き 相棒



通常 探偵



笑う 探偵



しょげる 探偵



驚く 探偵



ガマン泣き　探偵



照れる　探偵



得意げ　探偵



気合い　探偵



考え中　探偵



待機げんなり　探偵



待機ニッカリ　探偵



待機困り顔　探偵



PC起動　探偵



怒りMAX　探偵



異議あり①　カットイン



異議あり②　カットイン



綾里 真宵

通常　相棒



怒る　相棒



げんなり　相棒



考え中　相棒



正面向き　相棒



通常 探偵



しょげる 探偵



落ち込む 探偵



考え中 探偵



驚く① 探偵



驚く② 探偵



得意げ 探偵



泣く 探偵



泣く／涙 探偵



導き 探偵



怒る 探偵



気合い 探偵



笑う 探偵



笑う／うなずく 探偵



頭巾 通常 探偵



頭巾 考え中 探偵



頭巾 驚く① 探偵





頭巾 驚く② 探偵



頭巾 得意げ 探偵



頭巾 怒る① 探偵



頭巾 怒る② 探偵



頭巾 笑う 探偵



頭巾 笑う/うなずく 探偵



霊媒①



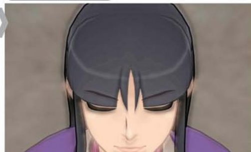
霊媒②



霊媒③



霊媒④



成歩堂 みぬき

通常



笑う



得意げ



驚く



考え中



照れる



悲しむ



怒る



気合い



パンツ



弱気



泣く①



泣く②



ぼうしクン



綾里 春美

通常



シリアス



驚く



考え中



考え中／汗



照れる



気合い



悲しむ



喜ぶ／目開き



喜ぶ／目閉じ



おじぎ



夕神 迅

通常 法廷



笑う 法廷



大笑い 法廷



ニヒル／背中 法廷



ニヒル／顔上げ 法廷



挑発 法廷



居合／待機 法廷



居合／成功 法廷



ダメージ 法廷



ダメージ／待機 法廷



ギンを呼ぶ 法廷



ギンを愛でる 法廷



ギンが飛び立つ 法廷



通常 相棒



通常／余裕 相棒



悔しい 相棒



正面向き 相棒



正面向き／目線は検事に　相棒



考える　相棒



ニヒル　相棒



腕組み　相棒



腕組み／目線は検事に　相棒



通常　探偵



考え中　探偵



皮肉　探偵



ダメージ　探偵



ダメージ／待機　探偵



ムッとする　探偵



ココネに喝！



宝月 茜

通常



考え中



驚く①



驚く②



得意げ



怒る



横向き



笑う



不機嫌



タブレット



タブレット／顔上げ



タブレット／操作



メガネ上げ



もぐもぐ①



もぐもぐ②



上目遣い



やけ食い①



やけ食い②



しょんぼり



レイファ・パドマ・クライン

マント・杖 通常



マント・杖 通常／目閉じ



マント･杖 シリアス



マント･杖 余裕



マント･杖 礼



マント･杖 驚く



マント･杖 得意げ



マント･杖 ひかえよ！



マント･杖 ダメージ①



マント･杖 ダメージ②



マント･杖 考え中



マント･杖 ジト目



マント･杖 ムキになる①



マント･杖 ムキになる②



マント･杖 落ち込む



マント･杖 訴える



マント･杖 しょげる



マント･杖 杖を突く①



マント･杖 杖を突く②



マント･杖 うなずく



マント･杖 上着を取る①



マント･杖 上着を取る②



通常



シリアス



余裕



礼



驚く



得意げ



ひかえよ！



ダメージ①



ダメージ②



小ブレイク①



小ブレイク②



考え中



ジト目



ムキになる①



ムキになる②



落ち込む



訴える



しょげる



絶望①



絶望②



倒れる①



倒れる②



覚醒①



覚醒②



覚醒③



ナユタ・サードマディ

通常　法廷



通常／目閉じ　法廷



ほほえみ　法廷



ほほえみ／目閉じ　法廷



考え中　法廷



得意げ　法廷



得意げ／アクション　法廷



得意げ／日本　法廷



拍手① 法廷



拍手② 法廷



怒る 法廷



指さし／構え 法廷



指さし／アクション 法廷



指さし／数珠投げ① 法廷



指さし／数珠投げ② 法廷



冷や汗 法廷



書類を読む① 法廷



書類を読む② 法廷



印を結ぶ① 法廷



印を結ぶ② 法廷



印を結ぶ③ 法廷



印を結ぶ／攻撃 法廷



印を結ぶ／防御 法廷



ダメージ① 法廷



ダメージ② 法廷



通常 探偵



通常／目閉じ 探偵



シリアス 探偵



苦悩 探偵



冷や汗 探偵



得意げ 探偵



得意げ／蝶なし 探偵



覚醒①



覚醒②



覚醒③



亜内 文武

通常



得意げ



髪いじり



胸を張る①



胸を張る②



冷や汗



ダメージ①



ダメージ②



冷や汗／髪なし



ブレイク①



ブレイク②

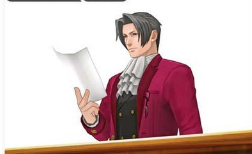


御剣 怜侍

通常 法廷

考え中 法廷

書類 法廷



指振り 法廷



指振り／アクション 法廷



指さし 法廷



机を叩く 法廷



おじぎ① 法廷



おじぎ② 法廷



ダメージ 法廷



苦悶 法廷



肩すくめ 法廷



通常 探偵



考え中 探偵



シリアス　探偵



笑う　探偵



メガネ直し　探偵



ミタマル　探偵



ミタマル／メガネ直し　探偵



裁判長

通常



うなずく



首振り



怒る



驚く



考え中



木槌を構える



木槌



ギン



矢張 政志

通常



笑う



指を立てる



指を立てる／冷や汗



怒る



うるうる



驚く



驚く／冷や汗



照れる



考え中



得意げ



指さし①



指さし②



マシス 通常



マシス 笑う



マシス 指を立てる



マシス 指を立てる／ヒゲ落ち



マシス 指を立てる／冷や汗



マシス 怒る



マシス 怒る／パイプ



マシス うるうる



マシス 驚く／冷や汗



マシス 照れる



マシス 考え中



マシス 得意げ



マシス 指さし



ボクト・ツアーニ

通常



通常／ミタマル吠え



よろける



通常／緊張



通常／うつむき



笑う



礼



礼／帽子あり



前のめり



キラキラ



考え中



鞄ゴソゴソ／ベロ出し



鞄ゴソゴソ／真剣



ドーゾ！



おびえ／目開き



おびえ／訴え



鞄を抱く／ミタマル



驚く



倒れる①



倒れる②



ダメージ①



ダメージ②



ダメージ③



帽子



帽子を脱ぐ



ミタマル飛び降り



クライン王国
裁判長

通常



うなずく



首振り



怒る



驚く



考え中



木槌を構える



木槌



笑う



ポットディーノ・
ニカワス

通常



歌う①



歌う②



歌う／キメ



礼



得意げ



冷や汗歌い



豹変する①



豹変する②



豹変後 通常



豹変後 歌う



豹変後 ヘッドバンキング



豹変後 あざける



豹変後 得意げ①



豹変後 得意げ②



豹変後 得意げ③



豹変後 得意げ④



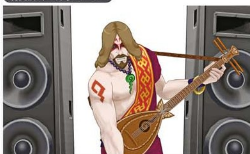
豹変後 ダメージ



豹変後 冷や汗歌い



豹変後 冷や汗歌い／キメ



ブレイク後



ブレイク①



ブレイク②



菜々野 美々

通常／杖



通常／傘



通常／輝々顔



考え中



考え中／冷や汗



考え中／失敗



悲しむ／ステッキ



悲しむ／傘



笑う／ステッキ



笑う成功／ステッキ



笑う失敗／ステッキ



傘を開く



傘を開く／輝々傘①



傘を開く／輝々傘②



ダメージ①



ダメージ②



訴える



菜々野 輝々

笑う／ニセ美々



笑う成功／ニセ美々



怒る／ニセ美々



通常／ステッキ



通常／傘



考え中



考え中／冷や汗



悲しむ／ステッキ



悲しむ／傘



笑う／ステッキ



笑う成功／ステッキ



笑う／傘



怒る



傘を開く



豹変する①



豹変する②



ダメージ



菜々野 美々&輝々

おどおど&叱責／ステッキ



おどおど&叱責／傘



空中浮遊①



空中浮遊②



決めマジック



志乃山 金成

通常



コーヒー



扇



名刺



嘲笑う



シクヨロ



ケータイ



メロメロ①



メロメロ②



やれやれ



ビデオカメラ



カンペ



豹変後 通常



豹変後 コイン



豹変後 カード



豹変後 にらむ



豹変後 ダメージ



豹変後 ダメージ／首落下



豹変後 冷や汗



ブレイク後



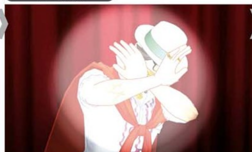
ブレイク①



ブレイク②



ブレイク③



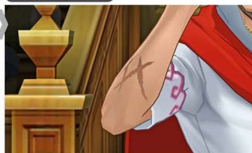
ブレイク④



豹変／袖まくり①



豹変／袖まくり②



ドゥルク・サードマディ

通常



笑う



考え中



龍は屈せず①



龍は屈せず②



シリアス



驚く



にらむ



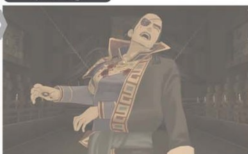
気まずい



撃たれる①



撃たれる②



撃たれる③



撃たれる④



撃たれる⑤



インガ・カルクール・クライン

通常



にらむ



笑う



シリアス



判子①



判子②



判子③



銃を構える



ビビる



逃げる①



逃げる②



ダッツ・ディニゲル

通常



警戒・考え中



笑う



高笑い



大笑い



リンゴ皮むき／構え



リンゴ皮むき／ナイフ



リンゴ皮むき／リンゴ



リンゴ皮むき／剥く



食べる／トカゲ



食べる／リンゴ



冷や汗



驚く



怒る



悲しむ



キメポーズ



脱出



記憶喪失 通常



記憶喪失 警戒・考え中



記憶喪失 笑う



記憶喪失 高笑い



記憶喪失 大笑い



記憶喪失 構え



記憶喪失 食べる／トカゲ



記憶喪失 食べる／リンゴ



記憶喪失 冷や汗



記憶喪失 驚く



記憶喪失 キメポーズ



記憶喪失 脱出



マルメル・アータム

通常／着衣



通常



うなだれる



脱衣①



脱衣②



怒る



考え中



ダメージ



大ダメージ



冷や汗



余裕



余裕／着衣



喝！



心頭滅却



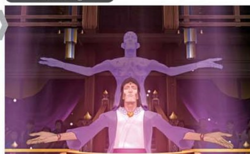
礼



ブレイク①



ブレイク②



サーラ・アータム

通常



悲しむ



通常 遺影なし



遺影に話しかける



遺影にキス



紙芝居



紙芝居／表情変化



ダメージ



変身



変身後



笑う／エンディング用



バアヤ

通常



考え中①



考え中②



得意げ



冷や汗



変身①



変身②



変身③



内舘 すする

通常



よろける



吐きそうになる



吐きそうになる／退場



ボードを蹴り上げる①



ボードを蹴り上げる②



電話を取る



キメポーズ



出前開始



出前右往左往



怒る



シラフ 通常



シラフ 悲しみ



シラフ かき上げ



旋風亭 美風

通常



悲しむ



一八 得意げ



一八 驚く



喜瀬川 考え中①



喜瀬川 考え中②



喜瀬川 考え中③



喜瀬川 怒る



冷や汗



ダメージ



サイン



サイン／アクション



磯田 通常



磯田 考え中



磯田 怯える



磯田 気を失う



磯田登場



旋風亭 風子

通常



通常／バルーン



考え中



冷や汗



ダメージ



バルーンアート



バルーンアート完成／帽子



バルーンアート完成／犬



バルーンアート完成／猫



バルーンアート完成／ケーキ



キメポーズ①



キメポーズ②



豹変する



豹変後 通常



豹変後 冷や汗



豹変後 冷や汗アクション



豹変後 ダメージ①



豹変後 ダメージ②



ブレイク後



傷見せ



手袋を取る



ブレイク①



ブレイク②



佐奈樹 ヒルネリア

軍曹 通常



軍曹 銃撃



軍曹 ミサイル



軍曹 怒る



軍曹 悲しむ



軍曹 敬礼



軍曹 冷や汗



軍曹 墜落



軍曹 得意げ



軍曹 アーム／ほうき



軍曹 アーム／ほうきを渡す



軍曹 暴走



通常



リモコン



訴える



通常／立ち



引きこもり克服①



引きこもり克服②



立つ①



立つ②



清木 まさはる

駕籠 通常



駕籠 すまし顔



駕籠 にらむ



駕籠 選挙運動①



駕籠 選挙運動②



駕籠 入場



駕籠 御簾上げる



通常



考え中



考え中／居眠り



考え中／起きる



訴える



得意げ



ダメージ



冷や汗



冷や汗戻り



入場



退場



ブレイク①



ブレイク②



アマラ・シガタール・クライン

通常／目閉じ

通常／目開き

通常／エンディング用



考え中／目閉じ



考え中／目開き



得意げ



怒る



冷や汗／目閉じ



冷や汗／目開き



シリアス／目閉じ



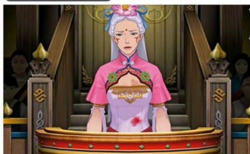
シリアス／目開き



ブレイク



撃たれる①



撃たれる②



マンダラ①



マンダラ②



マンダラ③

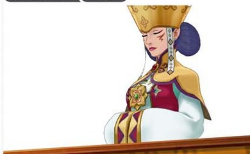


ガラン・シガタール・クライン

女王 通常 法廷



女王 通常／目閉じ 法廷



女王 通常 探偵



女王 通常／目閉じ 探偵



女王 シリアス 探偵



女王 命令 探偵



女王 余裕 探偵



変身①



変身②



変身③



検事 通常



検事 考え中



検事 扇



検事 扇／ふるう



検事 扇／突き出す



検事 冷や汗



検事 冷や汗／爪が折れる①



検事 冷や汗／爪が折れる②



検事 命令



検事 法律書／机を叩く



検事 法律書／書き込む①



検事 法律書／書き込む②



検事 有罪



検事 ブレイク①



検事 ブレイク②



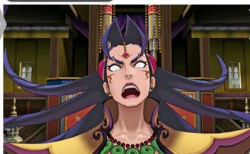
検事 ブレイク③



検事 ブレイク④



検事 ブレイク⑤



検事 ブレイク⑥



大津部 雫

通常



安堵



驚く



半泣き



家事道具を取り出す



考え中



訴える



窓を拭く



アイロンがけ



アイロン完了／シャツ



アイロン完了／パンツ



耐える



大泣き



立ち直る①



立ち直る②



絶望



うれし泣き



八久留間 来人

通常



通常／ノートに書く



通常／ノートを見る



怒る



考え中



メモを渡す①



メモを渡す②



俯く

焦る

焦る／ノートあり



指刺し



指刺し後



ノートを必死に見返す



愛を告白する①



愛を告白する②



愛を告白する③



雫を抱きかかえる



飛び立つ



ブレイク①



ブレイク②



十文字 一治

通常



時計を見る



シリアス



得意げ



親族に指示 ①



親族に指示 ②



サポートメカで修理 ①



サポートメカで修理 ②



豹変する①



豹変する②



豹変後 通常



豹変後 時計を見る



豹変後 構え



豹変後 修理



豹変後 スキャン



豹変後 X線写真を見る／成歩堂



豹変後 X線写真を見る／御剣



豹変後 冷や汗



豹変後 ダメージ



豹変後 得意げ



ブレイク後



ブレイク



泣き崩れる①



泣き崩れる②





World

『逆転裁判6』の世界

クライン王国　全般設定

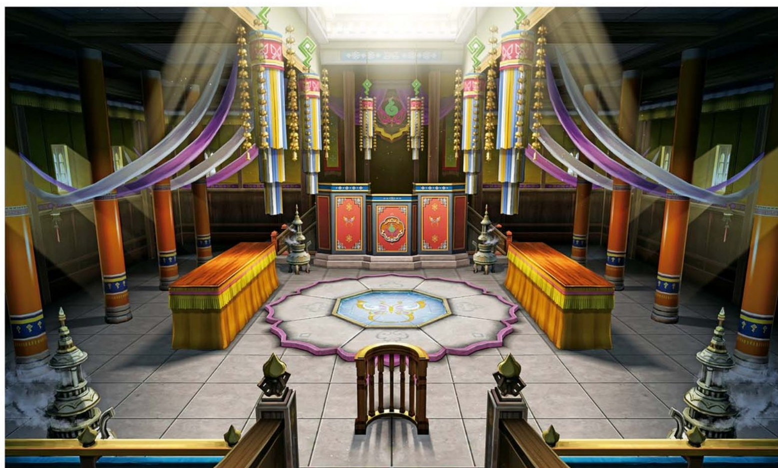
『逆転裁判6』で新たに登場した国、クライン王国。物語の主要な舞台となる法廷や街並み、寺院といった背景や、真宵が滝行をしていた泉の設定画などを掲載。



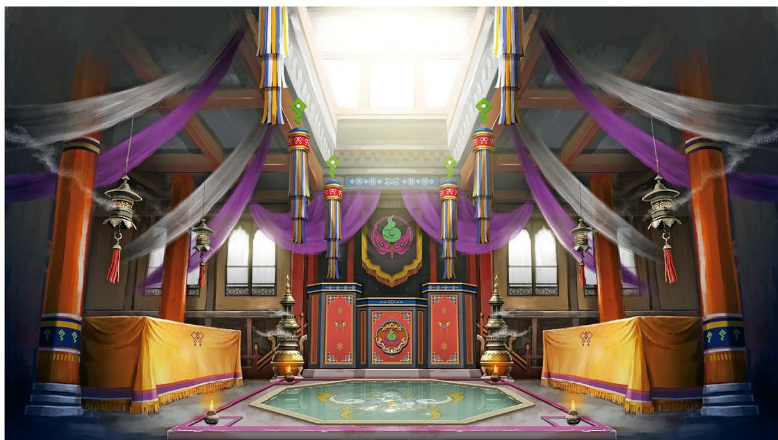
クライン王国 街並み



クライン王国 寺院前



クライン王国 法廷



クライン王国 法廷デザイン



クライン王国 控え室



クライン王国 留置所



クライン王国 寺院前 裏側



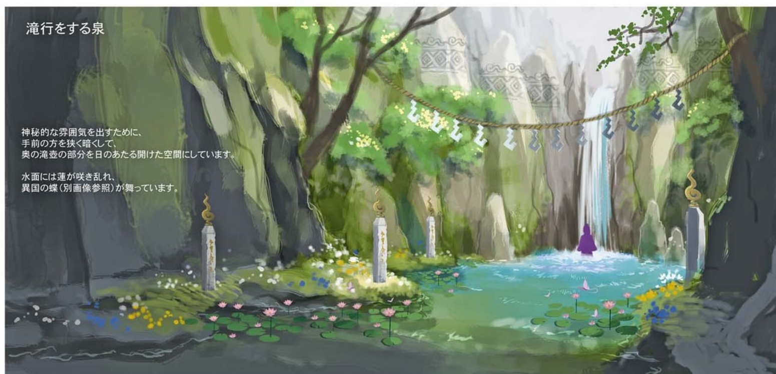
宝物庫



秘宝の箱



クライン王国の蝶



滝行の泉



パレード



クライン王国模様集

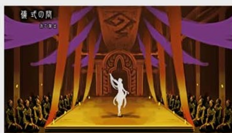
クライン王国 初期イメージ







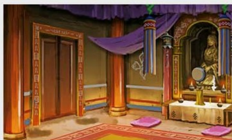












動物シンボル案

ツチノコ

勾玉の形 = ツチノコ説

クライン国には
普通に生息している生き物

ツチノコは、『古事記』、『日本書紀』には野の神として登場し、

江戸時代の文献にも「野槌」（ノヅチ）として、

記されている、歴史の深い幻獣です。

また、その名の由来も、

「槌」（つち）、つまりハンマーに形が似ていることから。

法廷とも関連を持たせることが出来ます。

動物のシンボル案

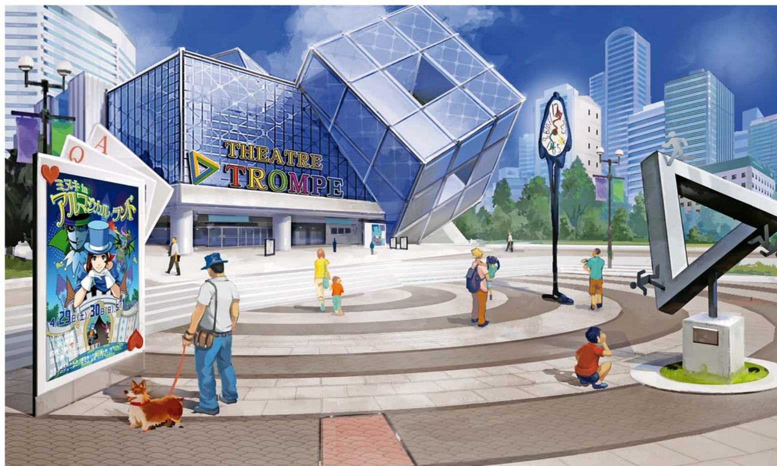




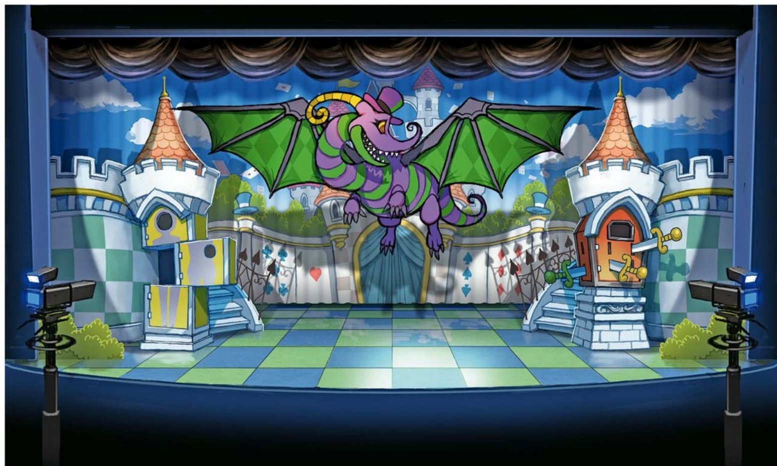
法廷革命 イメージ

第2話の舞台

第2話で事件の舞台となったトロンプ・シアターのステージや楽屋、志乃山の職場であるテレビ局のほか、みぬきのマジックショーの初期イメージなどを公開。



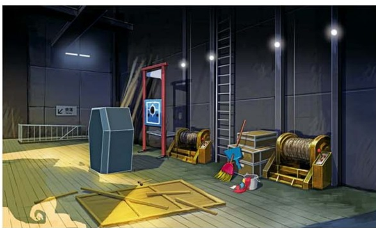
トロンプ・シアター 外観



トロンプ・シアター ステージ 正面（ドラゴン）



トロンプ・シアター ステージ 正面



トロンプ・シアター ステージ 舞台裏



トロンプ・シアター ステージ キャットウォーク



トロンプ・シアター ステージ 地下通路



トロンプ・シアター 楽屋



テレビ局

・角のくるっとしてる部分は縫い付けてあります。（下の画像参照）

・顔は真正面ではなく少し斜めに傾いています。

・歯は上の画像の様な構造です。



・目は大き目のボタンで黄色の糸で縫い付けてあります。目のふちには黒い布（メイク）が縫い付けてあります。

・布の質感はドラゴンなので毛羽立ったものではなく、光沢のある布を使っています。

<背面>



・背中の羽は左の画像の様な構造で胴体に縫い付いています。

<側面>

・鼻のくるっと感に気を付けてください。



ぬいぐるみデザイン



番組ロゴ

番組マスコット 初期イメージ









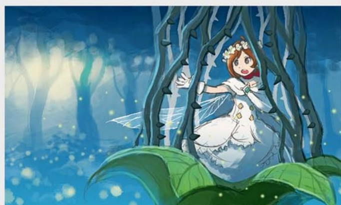


第2話 初期イメージ















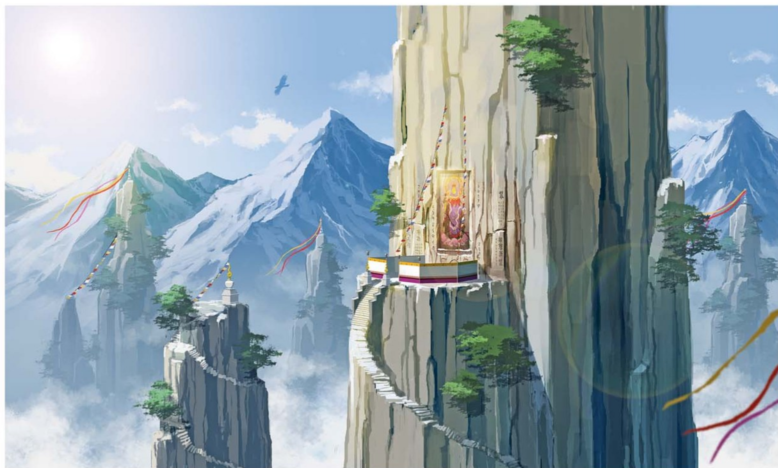






第3話の舞台

真宵が被告人となってしまった第3話のおもな舞台は、クライン教の聖域や祈りの広場。初期イメージでは、聖域についてのさまざまなアイデアが見受けられる。



聖域 全景



聖域 正面


聖域 右から


祈りの広場



祭司の家



祈りの広場 翌日



ナイフ



ブロンズ像



イクサドリ


アジト


旧・サードマディ法律事務所 第3話


旧・サードマディ法律事務所 第5話

第3話 初期イメージ













3話 冒頭ネタ案

剣に串刺し



指でぶちっ



像と滝



3話 冒頭ネタ案



霧の中、巨像が歩いた…!?

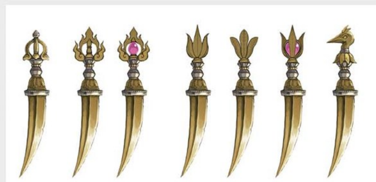
像が建物を真っ二つに…!?













日本 全般設定



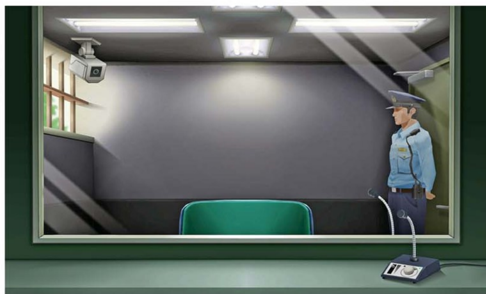
シリーズではおなじみの、日本の法廷や留置所、"成歩堂なんでも事務所"の背景イラスト。差し押さえの札が貼られている事務所は、第2話に登場したものだ。



日本 法廷



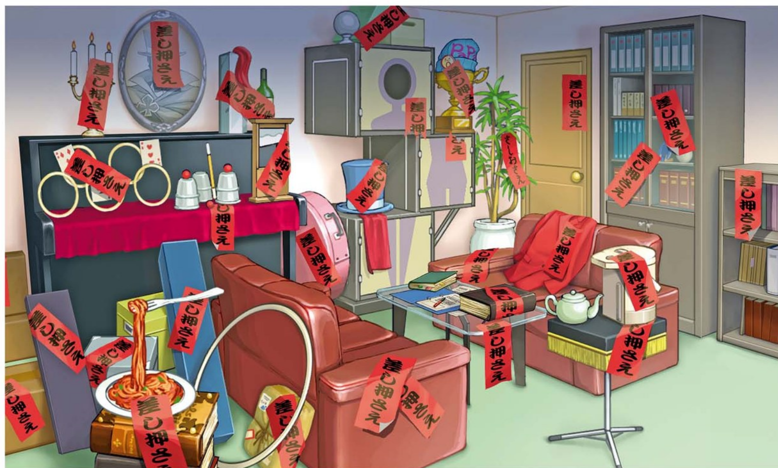
日本 控え室



日本 留置所



成歩堂なんでも事務所



成歩堂なんでも事務所 差し押さえ

第5話の舞台

日本から始まり、クライン王国へと舞台が移っていく第5話。"始祖の宝玉"の詳細な設定や、王泥喜がエンディングで掲げている看板も掲載している。



倉院の里


倉院の洞窟


秘宝の箱



清木のポスター



博士の研究室



恐竜の土偶

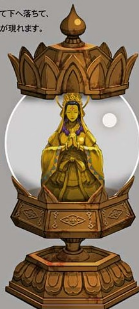


博士の靴

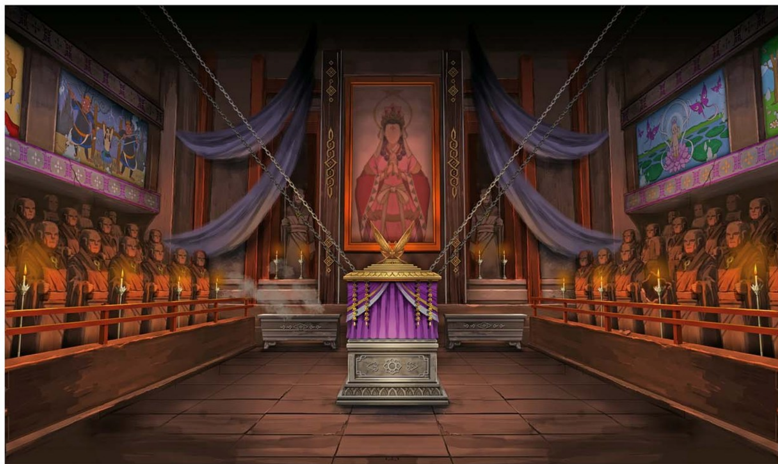




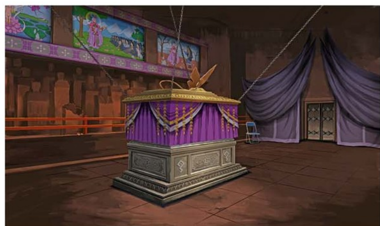




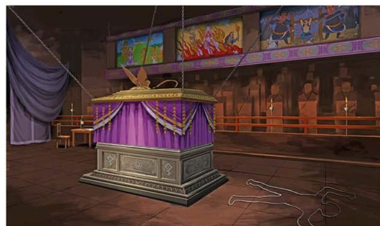
始祖の宝玉



ガラン宮殿 アマラの霊廟 正面



ガラン宮殿 アマラの霊廟 左から



ガラン宮殿 アマラの霊廟 右から









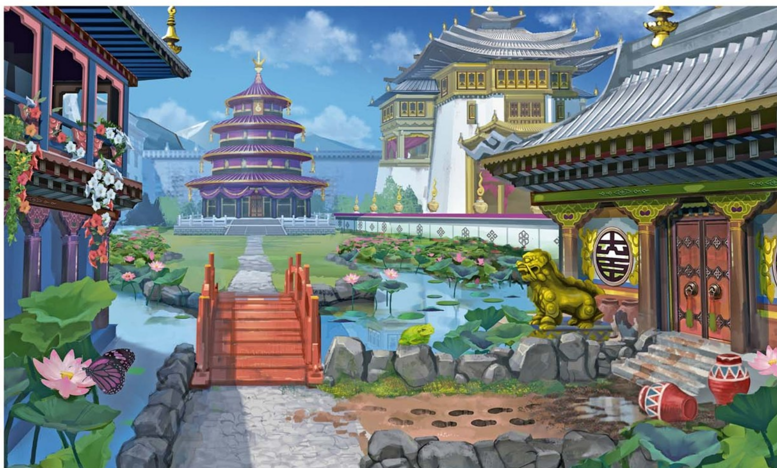




ガラン宮殿 アマラの霊廟 絵画



ガラン宮殿 謁見の間



ガラン宮殿 王族居住区



ガラン宮殿 インガの寝室



王泥喜法律事務所 看板



ドゥルクの法律事務所 外観

特別編の舞台

ダウンロードコンテンツのエピソード、特別編の背景などを公開。事件の舞台となった飛行船のほか、キーアイテムである"タイムマシン"の設定にも注目。



ハグルマパーク 係留地

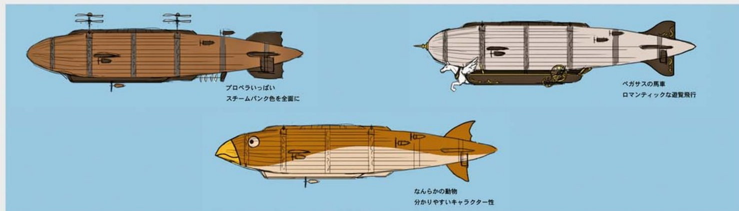


飛行船 格納庫



八九留間邸 ロビー

飛行船 初期イメージ

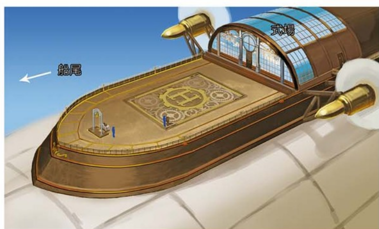




飛行船 披露宴会場 正面



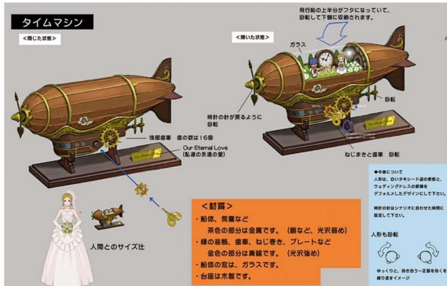
飛行船 披露宴会場 非常ドア側

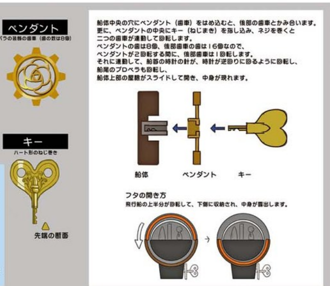


飛行船 駐機デッキ



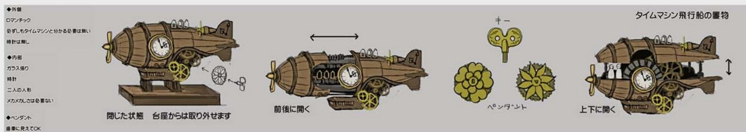
灯篭(牛)





タイムマシン

タイムマシン 初期イメージ





Graphics

ゲーム内資料

イベントカット

ストーリーの要所で表示され、証拠品として扱われることもあるイベントカット。第1話から特別編まで、各シナリオから主要なカットをピックアップして掲載。

第1話 逆転の異邦人



秘宝に関する新聞記事



ミーマが殺害された現場の写真



銃を突きつけられる被告人



始祖様



殺害の瞬間



午前の奉納舞の写真



クライン王国の革命家

第2話 逆転マジックショー



棺桶の仕掛けから発見される死体



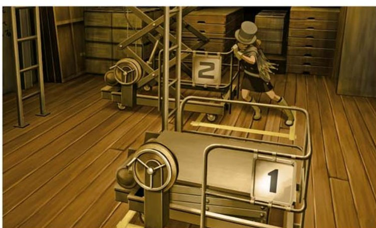
落ちる舞台装置



死体の写真



みぬきのショーのポスター



セリ２号機を動かすみぬき



10年前のポスター


Mr.メンヨーが自分撮りした映像


棺桶の中のMr.メンヨー

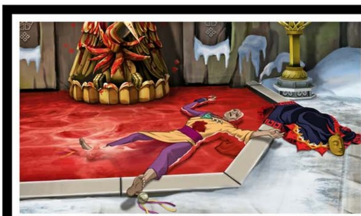

犯行の瞬間


第2話エピローグ

第3話 逆転の儀式



民衆に語りかけるマルメルと真宵



マルメルが殺害された現場の写真



聖衣の巫女のイメージ



オガムが殺害された現場の写真



家族写真



ドゥルクと幼き日の王泥喜、ナユタの写真



真宵がマルメルを背後から刺殺



トリサマンVSトノサマン



秘伝書



オガムの死亡状況の真相

第4話 逆転寄席



運び出される師匠にすがりつく風子



師匠が殺害された現場写真



犬に餌をやる風子



すするによる師匠殺害イメージ



風子による師匠殺害イメージ

第5話 逆転の大革命


洞窟の王泥喜とドゥルク


春美の絵


洞窟を歩くふたり


佐奈樹博士が殺害された現場の写真(研究室)


王泥喜の父(ギターを弾く男)の写真



泣くナユタと王泥喜。そしてドゥルク



ロケットペンダントに収められた写真

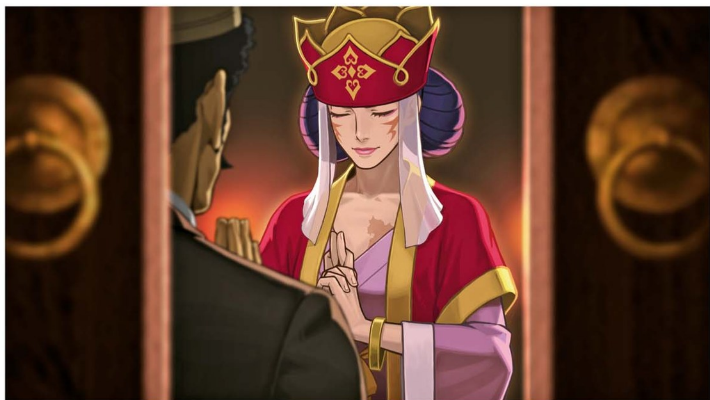

死亡したドゥルクの写真


僧兵に撃たれるアマラ


女性の写真


死体と血まみれのドゥルク


瀕死のドゥルク



霊媒の儀の写真



王泥喜を助けるドゥルク

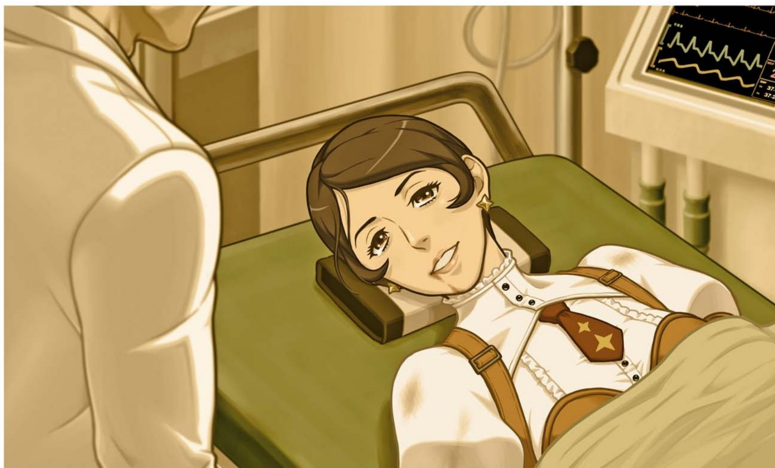
特別編 時を越える逆転


飛行船の外側を伝う来人


ひかりの写真


格納庫の写真


米倉を殴り殺す十文字


十文字に願いを告げるひかり

シナリオダイジェスト

クリアーしたシナリオをタイトル画面で選んで遊ぶときに表示される"シナリオダイジェスト"。各話を象徴するイラストと、初期イメージとを合わせて公開。



第1話 逆転の異邦人



第2話 逆転マジックショー



第3話 逆転の儀式



第4話 逆転寄席



第5話 逆転の大革命



特別編 時を越える逆転

シナリオダイジェスト 初期イメージ

シナリオダイジェスト　レイアウトラフ　< 第1話 >

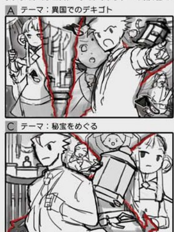
メインキャラ：成歩堂　ホンファ/ボクト（霊ビ）/ポット/異国法廷/秘宝の箱/ミーマ

A テーマ：異国でのデキゴト

B テーマ：異国法廷開廷

C テーマ：秘宝をめぐる

D テーマ：霊媒の儀式





第1話

シナリオダイジェスト　レイアウトラフ　< 第2話 >

メインキャラ：王泥喜　ミヌキ/ミミ/キキ/ヤマシノ/ナユタ/ショウステージ背景

A テーマ：JOKER（犯人）は誰だ？

B テーマ：嵌められた！

C テーマ：みぬきの身に降りかかる「事件」

D テーマ：悲劇か喜劇





第2話

シナリオダイジェスト　レイアウトラフ　< 第3話 >

メインキャラ：真宵　ナルホド/妻/祭司/ダッツ/鳥姫様/聖域

A テーマ：駆けるトリヒメ

B テーマ：コンホンの「光」と「暗」

C テーマ：革命を切り裂くトリヒメ

D テーマ：立ち向かう者





第3話

シナリオダイジェスト　レイアウトラフ　< 第4話 >

メインキャラ：心音　ユガミ/美風/すする/風子/楽屋（師匠）

A テーマ：カルタ模様

B テーマ：扇子モチーフ

C テーマ：華やかな世界のウラ

D テーマ：犯人に仕立てられた青年





第4話

シナリオダイジェスト　レイアウトラフ　< 第5話 >

メインキャラ：ナユタ/レイファ　ドゥルク/オドロキ/レインコート/秘宝/成歩堂/革命派/ナルvsオド対決

A テーマ：それぞれの戦い

B テーマ：女王の陰謀

C テーマ：最後の対決

D テーマ：クラインの法廷革命





第5話

シナリオダイジェスト　レイアウトラフ　< 特別編 >

メインキャラ：ナルホド　マヨイ/織姫/彦星/デネブ/飛行船（係留地）/お姉さんの写真

A テーマ：彦星家周辺の複雑な人間模様

B テーマ：式と事件の現場は飛行船

C テーマ：こわされた結婚式

D テーマ：タイムトラベル・ウェディング





特別編

アイコン画像

ゲーム中の"法廷記録"で確認することができたり、会話中に表示されたりする、人物やアイテムのアイコン画像。ここでは、特徴的なものをピックアップして掲載。

人物


成歩堂 龍一

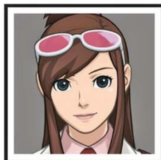

王泥喜 法介


希月 心音


綾里 真宵


レイファ・パドマ・クライン


ナユタ・サードマディ


宝月 茜

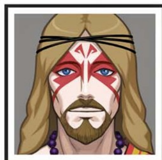

夕神 迅


成歩堂 みぬき


御剣 怜侍


ボクト・ツアーニ


亜内 文武

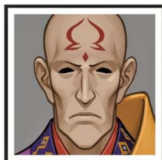

ポットディーノ・ニカワス


菜々野 美々


菜々野 輝々


志乃山 金成


サーラ・アータム


マルメル・アータム

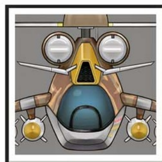

ナナシーノ・ゴンビェ(仮)


ダッツ・ディーゲル


内舘 すする


旋風亭 風子


旋風亭 美風


サナギ軍曹

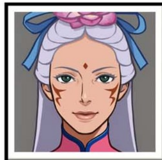

佐奈樹 ヒルネリア


清木 まさはる


ドゥルク・サードマディ

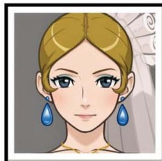

インガ・カルクール・クライン


パアヤ


アマラ・シガタール・クライン


ガラン・シガタール・クライン


矢張 政志


大津部 雫


八久留間 来人


十文字 一治


牙琉 響也


綾里 春美


ミーマ・ワルヒト


Mr.メンヨー


オガム・マイニーチェ


旋風亭 獏風


佐奈樹 文明


米倉 静次


八久留間 ひかり

証拠品・会話中サムネイル

第1話 逆転の異邦人


弁護士バッジ

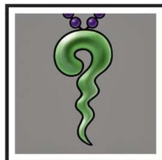

ミーマの解剖記録


秘宝の箱


連絡書


現場写真


午前の奉納舞の写真


マガタマのカギ



儀式の歌


クライン法典


新聞記事





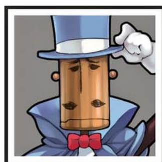
第2話 逆転マジックショー


凶器の剣


脱出マジック用の棺桶


現場写真


カンオケの指紋検出結果


ぼうしクン


或真敷の手帳


10年前のポスター



契約書



ショーの台本



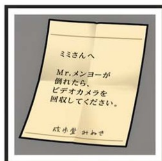
ボード


セリ2号機



ショーの映像


Mr.メンヨーの自分撮り映像


ミミさんへ

Mr.メンヨーが
倒れたら、
ビデオカメラを
回収してください。

成歩堂 みぬき

みぬきの書いたメモ


手帳のカギ


指紋検出粉



ドッキリ企画の台本



消火バケツ


剣置き場


モニ太


腕輪


オドロキの携帯電話


かりんとう




クライン儀式ガイド


聖域の写真


陣幕


汚れた手紙


鳥姫の警告状


イクサドリの矢


5月9日朝の新聞


封筒



クライン山岳ポスター



脱獄犯の手配書


オガムの現場写真


イクサドリの短剣


真新しい旗


ナマンダの花


家族写真


秘伝書


魂の彫刻


ドゥルクの法律書


トリサマンストラップ


ルミノール試薬


除霊の勾玉①


除霊の勾玉②


勾玉


イクサドリの銅像

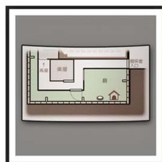
第4話 逆転寄席



招待状



内舘庵の権利書



寄席の見取り図


夕神の証言書


かるた



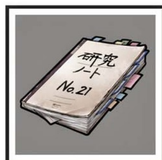
師匠のメモ


らくだまんじゅう



第5話 逆転の大革命


父の写真



研究ノート



秘宝の譲渡証


軍曹のラジコンヘリ


メールのデータ


光るコケ


レインコート


始祖の宝玉


研究室の現場写真


ミタマル


アマラ暗殺事件について


痛み止めの注射


大臣のメモ帳


女性の写真


霊媒の儀の写真


ドゥルクの弁護士バッジ


ドゥルクの死体写真


スシ


バアヤの帽子


宝石


博士の老眼鏡


赤い蝶のペンダント


盗難届



ダッツのパスポート


霊廟の現場写真



供子の壺






雫のペンダント


飛行船のパンフレット


タイムマシン①


タイムマシン②


壊れた灯篭①


壊れた灯篭②


被害者の写真

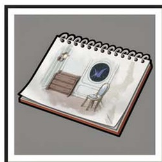

スモークマシン


ヤハリの名刺ケース


格納庫の写真


DVD


披露宴の写真


矢張のスケッチ


リフトについた血痕


格納庫にあった燭台


来人のノート①


来人のノート②


RAL 次期社長
事故死

新聞の切り抜き


八久留間ひかりの写真

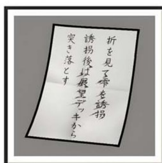


雫のメモ



雫のカードキー


ハートのカギ



米倉のメモ


披露宴の写真


謎の人物



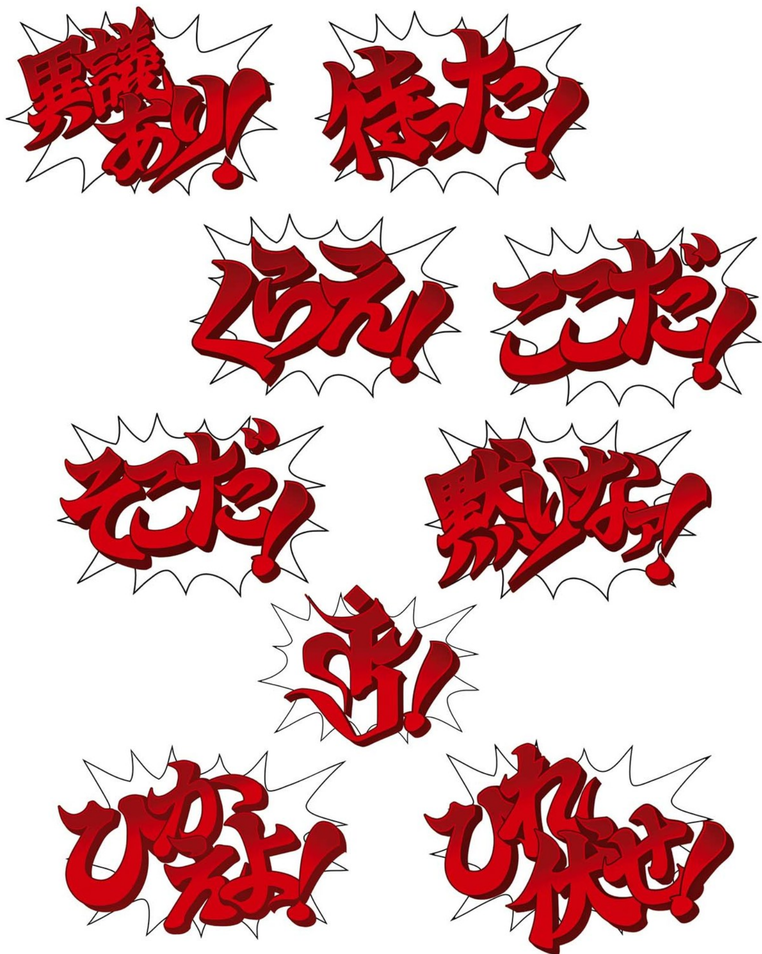




各種カットイン演出

"逆転裁判"シリーズではおなじみの演出である、「異議あり！」などの"ビッグフォント"や法廷での対決カットイン。クライン王国法廷固有の文字アイコンも公開。

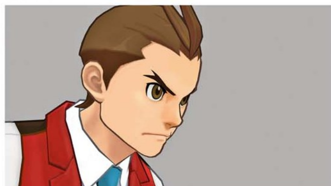
ビッグフォント



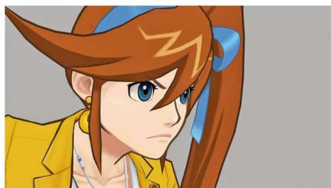
ビッグフェイス

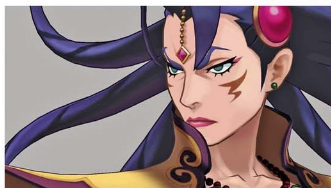

成歩堂 龍一


御剣 怜侍


王泥喜 法介


ナユタ・サードマディ


希月 心音


ガラン・シガタール・クライン


牙琉 響也


亜内 文武

文字アイコン／クライン王国法廷










証言開始










尋問開始







無罪







有罪

ココロスコープ

希月心音が相手の感情を分析して"ムジュン"を探し出す"ココロスコープ"。そのイメージ映像から、特徴的な場面のイラストをピックアップして掲載しよう。

ココロスコープ イメージ映像

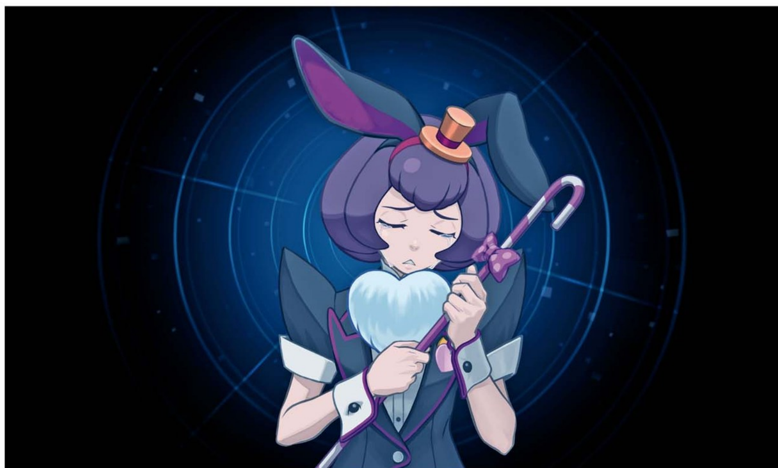
第2話 菜々野 輝々

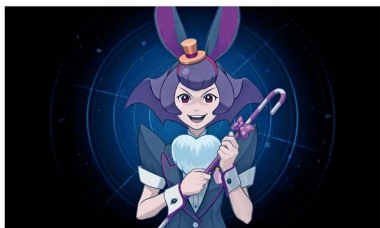





面


面



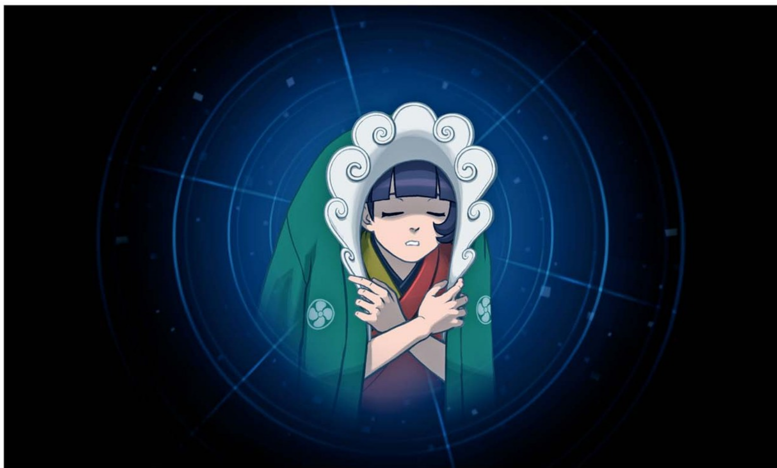




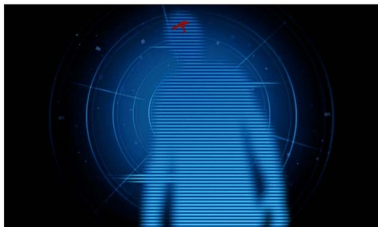
第4話 磯田 定吉

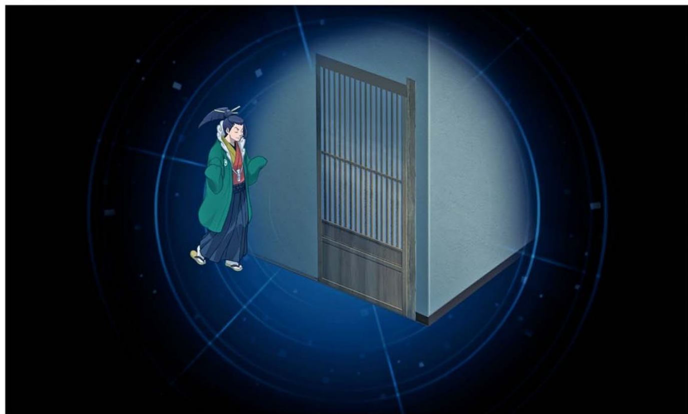














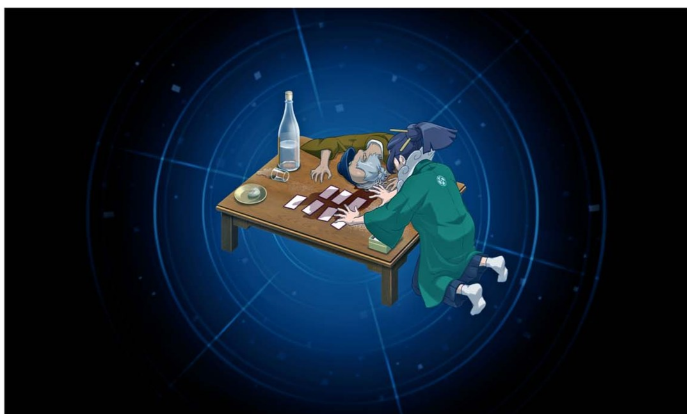




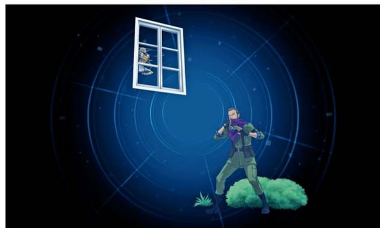






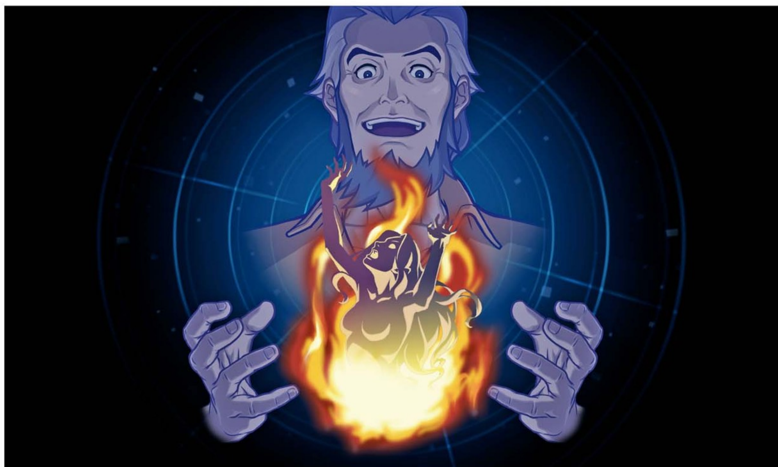












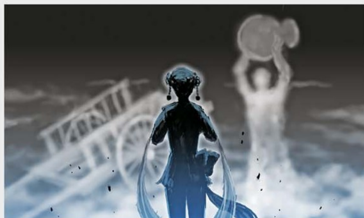
霊媒ビジョン

被害者が死の直前に見たものを映像として再現する"霊媒ビジョン"は、『逆転裁判6』で新たに実装されたシステム。その決定稿や、試行錯誤が伺える初期イメージを公開。



決定稿

初期イメージ



◆煙の形状で再現

死者の周囲３メートル以内の状況を　巫女の周囲に煙で再現。
死の直前の数秒間の動きも見ることが出来ます。
その場に実際に具現しているのであらゆる角度から見ることが可能です。
煙に触れることもできます。



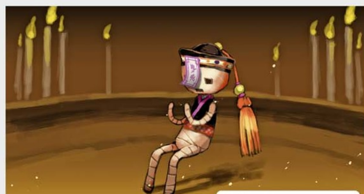
煙は線香の煙を使用します。



◆言霊のイメージ

死者が注視していた部分の周囲に、死者の抱いた印象が文字となって漂う。
映像全体はブラーが掛ってはっきり見えない状態ですが、鮮明に見えるパターンも有りかも。





◆人形に憑依させる

死者の霊を人形に憑依させて、死の直前の行動を再現させる。

上の絵は霊媒専用の人形を使用しているパターンですが、
人の形をしたものなら何でも触媒に出来るという設定でも良いかも。



◆注視している部分のみ鮮明に見えるイメージ

人間の視界というのは曖昧なもの。
すれ違う人の顔を全て認識しているわけではない。　注意を向けているもの以外はぼんやりとしている。

そんな曖昧なヴィジョンを再現。
この画面では、凶器を持った手と、奥の巨大勾玉の２か所が鮮明に見えている。

ホーム画面

ニンテンドー3DSのホーム画面で『逆転裁判6』にカーソルを合わせたときに表示される画像。クライン王国のほか、日本をモチーフにしたものも案にあったようだ。



決定稿



設定画

初期イメージ



異国 寺院



異国 町



異国 法廷



日本 控え室



Animation & Others

アニメーション&その他

アニメーションレイアウト

物語の要所で差し込まれるアニメパート。その制作にあたって、アートディレクターの布施拓郎氏が描いた設定用のカットのうち、印象的なシーンを掲載しよう。

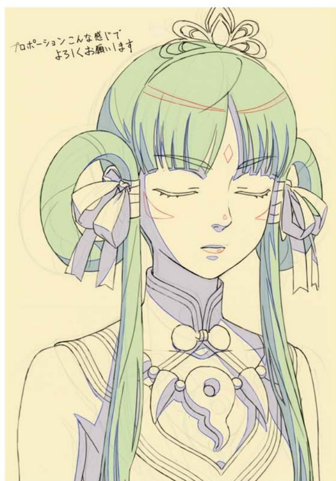




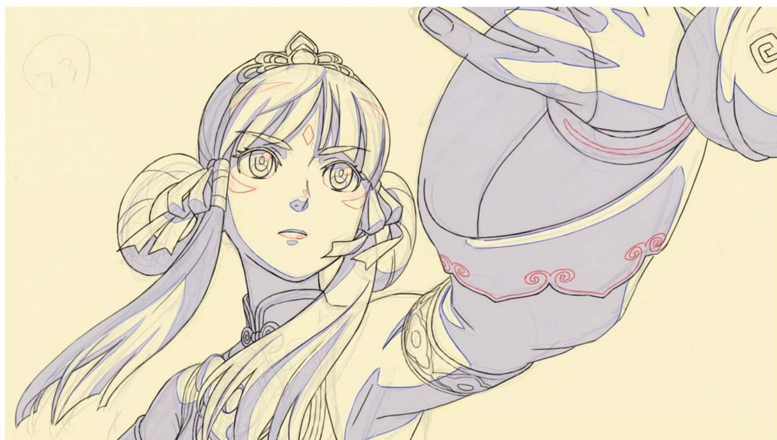


Creator's Comment

『逆転裁判6』のゲーム内アニメパートと、前日譚を見られるスペシャル短編アニメの演出と作画の品質、キャラクターに違和感がないか、デザインのミスがないかなどをチェックしました。ここには、私が直接修正したカットの一部を掲載しています。（布施拓郎氏）







Creator's Comment

修正のとき、自分の絵に寄せ過ぎると前後のカットと絵が変わってしまうので、アニメ内での統一感を優先して、作画監督の絵から離れすぎないようにしています。レイファが奉納舞を踊るシーンのアニメーションは、ゲーム内の3Dモデルのムービーをアニメ制作会社へお渡しして、それを元に作ってもらっています。前半はゆっくりした動きの踊りなので、アニメで描くのはすごく大変だったと思います。右の画像が、完成したアニメーションの1コマです。（布施拓郎氏）









よろしくお願いします

モニ太 表情笑顔で
色は緑でお願いします





カゲ付け 中途半端ですみません
よろしくお願いします

Creator's Comment

第5話オープニングでのドゥルクの演説シーンです。成歩堂がクライン王国の法廷に現れてから、少しずつ高まってきたクライン国民の王政に対する反発を最後にダメ押しする、非常に大事なシーンですね。革命家ドゥルクが初めて顔を見せるこのシーン、この直前に"冥界戦士トリサマン"の特撮番組で登場している、ドゥルクを真似た悪の幹部とのギャップで、さらにかっこよく見えると思います。（布施拓郎氏）













Creator's Comment

ナユタとレイファのパレードのシーンです。ふたりとも、物語の中で大変な苦難を乗り越えた後なので、できるだけいい表情に見えるよう心掛けて描きました。キャラクターの中でもナユタはとくに似せることが難しかったようで、アップカットは全体的に手を入れました。（布施拓郎氏）





Creator's Comment

開発初期から「特別編で結婚式が舞台の物語をやろう」と話していました。ブーケが物語のポイントにもなるので、エンディングでブーケトスをやることになったのはいいのですが、「いったい誰がブーケを取るのか」で、いろいろ議論しました。最終的には矢張が取るという、オチとしていちばんいい形になったと思います。このアニメのために、矢張と女子3人のフォーマルな衣装をデザインできたのは楽しかったです。矢張はマジメにちゃんとした服って初めてかも？ ココネはアメリカ帰りのティーンなのでちょっと派手なのもご愛嬌です。（布施拓郎氏）









デフォルメキャラクター

ゲーム内容や特典を紹介するプロモーション映像に登場する、成歩堂や真宵たちのデフォルメキャラクター。表情豊かなオーバーリアクションに注目！

『逆転裁判6』公式サイト内、公式開発ブログのヘッダー画像



成歩堂 龍一

王泥喜 法介









希月 心音











綾里 真宵





矢張 政志



御剣 怜侍

その他の画像

『逆転裁判6』には、ゲーム中のもの以外にも、ダウンロードコンテンツ用など、さまざまなイラストが存在。登場キャラクターが大集合しているドットイラストは必見！

ダウンロードコンテンツ:特選コスチューム



成歩堂 龍一（芝九蔵 虎ノ助の服）



王泥喜 法介（思い出の学生服）



希月 心音（吐麗美庵の制服）

ダウンロードコンテンツ:“戦国BASARA”シリーズ コラボコスチューム

成歩堂 龍一(伊達 政宗)



希月 心音(徳川 家康)





王泥喜 法介(真田 幸村)

ドットイラスト

ニンテンドー3DS用テーマ





逆転裁判6 ドットキャラクターズ ～成歩堂龍一～





逆転裁判6 ドットキャラクターズ ～王泥喜法介～

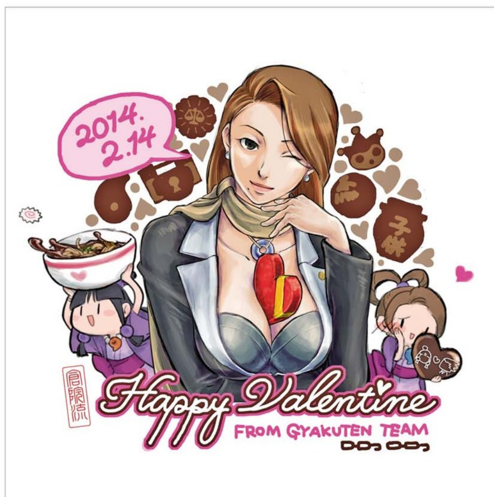




逆転裁判6 ドットキャラクターズ ～希月心音～

開発チーム内イラスト

開発チーム専用の掲示板にアップロードされたり、開発チーム内部で使用されたイラスト。ゲームでは使われておらず、ここでしか見られないレアなものばかりだ。






そうだ
クライン
行こう。
MAYOI
霊媒の源流を巡る旅
忘れてはならないものが、そこにある。


逆転裁判6
ロゴが決まったよ！


（週報を・・・・出し忘れた・・・・）


KAGAKU
no.6
宝月茜刑事
インタビュー
今号の特別付録
カガク捜査
おためしセット
鑑識のお仕事24時
気になる『アノ人』に徹底取材！


KENJI
［メンズ・ケンジ］
6月号
囚人検事に聞く、
エレガント
な独房の過ごし方
そのような
アレは
困る
「恋の禁固刑・13年」
歌詞徹底解説!!
男の逆転着こなし100選
検事スタイル
BY GYAKUTEN SAIBAN


停電した後も
儀式の歌は
聞こえている！
儀式の歌
香の匂い


その時は
ワラワも
演舞の練習を
しておったからの
スピーカーから聞こえておるのは、
演舞の間で練習中の儀式の歌じゃよ。


停電など
しておらぬぞ。
え？


ソチも見たであろう？
ワラワが舞うと、
何故か辺りが
真っ暗になるのじゃ。


オマエガ　ヌスンダノカ


キンイロノタマヲ　ヒダリメニハメタ


?
ミミハ　マチガエタ


ボクト
これが、クライン名物
"ギンギル鍋"です！


あなたが落としたのは
この、
金の亜内検事ですか？



あらまぁ
おとんにあいたい
HAHAHA
どうした？
おまえたち～
なんか
きゅうくつだぞ～
ハハウエー!!
わー



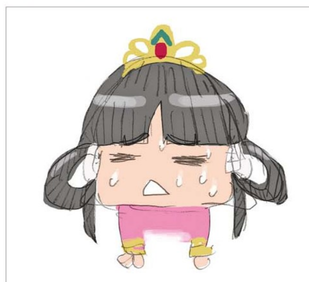
休日出勤っ！
お疲れ様ですっ!!



CHARACTER
ココネ



まがたまん。
いつたべれますか??
よもぎ味
希望！



開発者コメントギャラリー

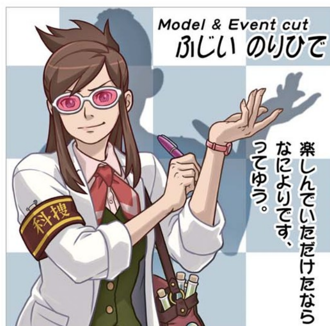
『逆転裁判6』の開発チーム総勢19名から寄せられたイラストコメントをお届け。スタッフひとりひとりの個性あふれる描き下ろしイラストをご堪能あれ。



布施拓郎氏 ◈ アートディレクター



上田啓司氏 ◈ モデル、デザイン



藤井紀秀氏 ◈ モデル



大福昌子氏 ◈ モデル



木佐貫裕歌氏 ◈ モデル



本園敬介氏 ◈ モデル



藤井亮太氏 ❖ モーション



石川貴範氏 ❖ 背景



加藤圭太朗氏 ❖ 背景



上田健一氏 ❖ イベントカット



山下亮磨氏 ❖ デザイン、イベントカット



藤本朋浩氏 ❖ イベントカット



中野令子氏 ❖ UI



吉良千鶴氏 ❖ UI



秋月千絵子氏 ❖ エフェクト



大西嘉美氏&中田和寛氏 ❖ スクリプト



醍醐頼希氏 ❖ 企画



福田弘直氏 ❖ 企画

開発者インタビュー

『逆転裁判6』のディレクター・山﨑剛氏、アートディレクター・布施拓郎氏のインタビューをお届けする。各話の真犯人についてなど、いまだから話せる話をたっぷりうかがった。

山﨑 剛氏
（文中は山﨑）

『逆転裁判6』
ディレクター



布施拓郎氏
（文中は布施）

『逆転裁判6』
アートディレクター

❖ 異国と“法廷革命”について

――今作は、前作『逆転裁判5』から約3年ぶりの“逆転裁判”シリーズ最新作です。まずはプロジェクト開始時の様子をお聞かせください。

山﨑剛氏（以下、**山﨑**）『逆転裁判5』の発売後、いったん、開発チームは解散しましたが、あまり時間を空けずに「つぎはどうしようか」という話になりました。『逆転裁判5』のプロジェクト立ち上げ時には企画を担当するメンバーしかいなくて、その企画チームで出した企画内容を、途中から合流したデザインチームのスタッフといっしょに形にしていくという流れだったんです。今回の『逆転裁判6』では、プロジェクトの最初からデザインチームが参加していたので、よりスムーズに進められたと思いますね。企画会議の席などで思いつきで言ったこともすぐ絵にしてもらえるので、イメージを共有しやすく、ダイレクトでスピード感のある進めかたができたと思います。布施からは、アートディレクターの立場としてだけでなく、企画的な視点からも、いろいろなアイデアを聞かせてもらえました。とくに布施は、絵を描くメンバーのなかでも「ゲームを作りたい」という思いでうちの会社に入ってきた人間ですので。

――そうだったのですね。

布施拓郎氏（以下、**布施**）今作では、クライン王国という異国が登場するなど、いままでのシリーズ作品とは違ったビジュアルイメージが必要な物語でしたから、そういう意味でも最初からチームへ参加できたのはよかったですね。

――いまお話に出た異国、クライン王国を今作の舞台にしようと思ったきっかけはなんだったのでしょうか？

山﨑　『逆転裁判5』のときにも苦労した点ではあるのですが、成歩堂龍一というキャラクターがすごく強い弁護士になってしまったんですよ。それの何が問題かというと、「いったんは彼がピンチに陥らないと“逆転”するという流れになってくれない」わけです。そこで、「成歩堂にとって未知の世界へ行って戦えば、ピンチに陥る状況を作りやすいのでは」、「成歩堂から何を奪えばピンチになるか」を考えました。成歩堂のいちばんの武器は、“被告人との信頼関係”です。「ぼくは、最後まで被告人を信じて戦う！」という信念ですね。じゃあその信念がゆらいでしまいそうな状況、弁護士が嫌われている世界で戦ってもらおうと考えたときに、日本ではそういった状況は考えにくいので、海外、異国の地を舞台にするところまではスムーズに決まりました。

布施　いまでこそアジア系の異国ですが、最初はヨーロッパとか北欧という案もありましたね。とはいえ、シリーズ作品である『大逆転裁判 -成歩堂龍ノ介の冒險-』などですでにヨーロッパを舞台にした物語は描いていますので、早い段階でその方向性は選択肢から外しましたけど。また、“法廷革命”が今作のテーマですが、個人が革命する規模が大きすぎると現実味がないので、外部からの情報が断たれている小さな南の島はどうだろうとか。最終的に、最初の段階で決めていた真宵の登場の仕方も併せて考えて、霊媒がキーワードになってきました。真宵が活躍できて、なおかつ霊媒を使える舞台ということで、彼女の倉院流霊媒道の総本山的な場所、クライン王国が生まれたんです。

山﨑　“法廷革命”というテーマもすぐに決まったわけではなかったんです。『逆転裁判5』を作るときは、『逆転裁判4』の発売から約7年経っていて、インパクトのあるキーワードが必要だろうと、“法廷崩壊”というテーマを打ち出していたんです。当初、今作はそこまでインパクト重視でなくても……という話もあったのですが、プロデューサーと議論するなかで、やっぱり“法廷崩壊”以上のものが必要だろうということになりました。そして、アイデアを出した結果、“法廷革命”に行き着きました。没案もけっこうありましたよ。“闇裁判”、“暗黒裁判”みたいなイメージで、いわゆる裏社会で行われている違法な裁判に成歩堂が連れ出されて、弁護をさせられてしまうとか。被告人も当然、裏社会の人間なので、簡単に信頼できないじゃないですか。検事側も証人も“真っ黒”な人間ばかりで、どんなひどい裏工作が行われているのかわからない……というふうにしたら相当なピンチになるのではと考えていました、わりと大マジメに（笑）。

布施　いまでもアリだと思ってますよ、そのアイデア（笑）。霊媒と合致しなかったというのもあってナシになりましたが。

山﨑　たしか、真宵がさらわれて、成歩堂が無理やり弁護させられる設定もありましたね。

布施　地下格闘場ならぬ地下裁判ですよね。フェンスで囲まれていて、金持ちとか悪党がギャラリーとして、どっちが勝つかお金を賭けて楽しんでいる。こういったピンチの演出についてもかなり考えましたが、同時に、最終的に倒す真犯人をどうするか、ということもたくさんのアイデアが出ましたね。「倒したい！」と思ってもらえて、躊躇なく追い詰めて「お前が犯人だ！」と言いたくなるキャラクターにしたいと思い、先ほどの闇裁判で言うと、そこを牛耳って裏からすべて操っている黒幕のような人間、という設定ができあがりました。最終的に舞台はクライン王国にしましたが、真犯人に関してはその設定を踏襲して、国の女王であり検事である真犯人を倒して革命するという流れが固まったんです。

山﨑　ここで言ってしまったので、“闇裁判”のアイデアはもう使えないですね。闇に葬られてしまいました……“闇”だけに。

一同　（笑）。

山﨑　王泥喜に関しては、まだまだ成長途中の人物なので王道の成長物語を描けたと思います。成歩堂が海外に行っているあいだ、きちんと事務所を守れるかというところから始まって、最終的に、クライン王国に残って事務所を立ち上げるという形で成長した姿をお見せできたと思います。日本で、他にも成歩堂の事務所から独立して自分の事務所を立ち上げるとか、ほかの案はいろいろとあったんですが、ドゥルクの遺志を受け継ぐという意味でも、この形がしっくりくるかなと。とは言っても、あくまで革命直後のクライン王国内が落ち着くまでの期間限定で、今後王泥喜が日本に帰ってくることも可能な設定になっています。

布施　王泥喜の過去を描くというのは開発初期から決まっていましたよね。

山﨑　最初の企画書には「王泥喜の出生の秘密が明かされる！」って書きました。彼の両親については『逆転裁判4』でチラッと触れられているので、それをふまえたうえでどういう形にまとめるのかはすごく悩みましたね。

布施　王泥喜の過去を描くうえで彼のお父さんのことには必ず触れなければならないのですが、設定上、死んでいることだけは確定しているわけです。でも、その設定から、まるでこのために作ったのではないかというくらいおあつらえ向きな今作の新システム“霊媒ビジョン”で、王泥喜自身がお父さんの死の瞬間の映像を見る、というところにつなげることができました。王泥喜に関してはもうひとつ、師匠越えのような展開を描きたいというのもありまして。

山﨑　『逆転裁判6』には“継承”という裏テーマがあったんです。王泥喜が、成歩堂とドゥルクからその思想を継承する物語です。その結実のひとつとして、王泥喜は成歩堂と戦えるぐらい成長した、ということを描きたかったんです。

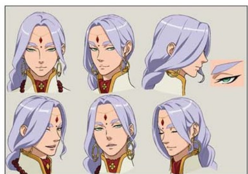
――民事裁判はシリーズ初登場ですか？

布施　そうですね。やはり殺人事件くらいでないと、プレイヤーとしても「被告人を助けたい！」と

いう気持ちになりにくいだろうと、これまでは取り扱ってこなかったんです。今回は弁護士どうしの戦いを見せるという演出的な目的がありつつ、ストーリー的に重要な証拠品を扱うという意味もありました。
山崎　けっきょく、途中から殺人事件になっちゃいますけどね(笑)。成歩堂が敵に回ったときにどういう戦いかたをしてくるかはシナリオチームでも悩みました。ふだんはプレイヤー側ですし、心の声とかを見るとぜんぜん強そうではないじゃないですか。ですが実際には連戦連勝の弁護士で、とんでもないハッタリを使ってきますし、ピンチになったときも心の声が見えないとすごく堂々としてるように見えるんですよ。
布施　まさに検事の気持ちが味わえますよね。
山崎　何を考えているかわかりにくい、どこから攻められるかわからない、そういったプレイヤーが感じるこわさは意識しましたね。

❖ こだわりのアニメパート

――『逆転裁判5』に引き続き、今作でもゲーム中にアニメパートが入っているほか、公式サイトでスペシャル短編アニメが公開されていますね。
山崎　『逆転裁判5』のときは、初めての試みだったこともあり、どこにアニメーションを入れるのが効果的なのか手探りな部分が大きかったんです。アニメーションは絵柄が違うので、ゲームをやっているときに変なタイミングでアニメーションが差し込まれると一瞬、醒めてしまうと思うんですね。今作では『逆転裁判5』のときの経験を活かして、アニメーションでないと表現できない場面と、各話のオープニングに集中して挿入しています。そんな感じで進めていたら、ある日突然、プロデューサーの江城(江城元秀氏)が「プロローグアニメを作るぞ」と言い出しまして(笑)。今作はこれまでのシリーズ作品にはなかった異国の地を舞台にしているので、約8分ほどの映像を作りました。ありがたいことに、ご好評いただけているようで、作ってよかったなと思いましたね。ゲーム中のアニメパートについても、アニメ制作を担当してくださったA-1 Picturesの方と絵コンテの段階から細かくやり取りを行い、布施のほうで絵も細かくチェックさせていただきました。
布施　ゲームとアニメでは作りかたがまったく違うので、お互いの常識の隙間みたいなものを埋めるのがたいへんでしたね。
山崎　ちょっとおもしろかったのが、プロローグアニメで肉まんを食べるココネの顔がギャグっぽく巨大化している原画ラフがあったんです(笑)。A-1 Picturesの監督さんがちゃんと没にしてくださいましたが、その絵がすごくおもしろくて僕たちのなかでは「これくらいならギリギリ、アリかも?」と一瞬思ってしまったぐらいです。一時期、PCの壁紙にしていました(笑)。各話のオープニングについては、第2話のファンタジックなマジックショーや、第3話の鳥姫様のアクションシーンなど、ストーリーに引き込んでいくように工夫しました。とくに第5話では、トリサマンの映像がちゃんと出てくるという。
――第3話で出てきたトリサマンについてはいろいろと想像を膨らませていましたが、まさかアニメーションという形で出てくるとは思わなかったので、すごく驚きました。
山崎　トリサマンに出演しているニセレイファとかニセドゥルクは開発のほうでデザインしたんですが、かなり力が入っていました(笑)。大事なツカミの部分ですからね。レイファ自身は14歳なのに、レイファ役の人は20代でちょっとセクシーな感じになっているというギャップがおもしろいんじゃないかと。





❖ ポットディーノに約1ヵ月!?

――各話の見どころやこだわったポイント、登場キャラクターたちについてお聞かせください。
山崎　まずは第1話、“逆転の異邦人”ですね。異国の地での裁判を体験してもらうチュートリアル的なお話ですが、いちばん大事にしたのはプレイする方に異国でのアウェー感を味わってもらいたいということです。被告人さえもが敵といった状況で、成歩堂自身の命がかかっているということがわかって、それでも弁護すると彼が決めたシーンはぜひ注目してほしいですね。成歩堂が弁護士を志すきっかけとなった学級裁判も意識しているので、『逆転裁判』のころの懐かしいイベントカットを挿入してみました。
布施　まずはレイファでしょうか。第3話以降、いっしょに捜査することで魅力が見えてくるキャラクターですが、その前段階として、“敵側のヒロイン”としての魅力もしっかり描いたつもりです。
山崎　第1話の犯人、ポットディーノは民族楽器を演奏しながら「ポポポ」で歌うわけですが、この演出、すごく手間がかかってるんですよ。最初から歌うキャラクターであることは決まっていたんですが、どうやって歌わせるかが固まっていなくて、当初は、歌う場面ではひとつのフレーズを使い回す予定でした。ですが違和感があったので、「これはちゃんとした曲になっているものを歌わせよう」とサウンドチームにお願いしたところ、できあがるまでに約1ヵ月もかかってしまったんですよ。サウンドチームからは後で「アイツの歌だけで……!」とチクッと言われてしまいましたが(笑)、そのおかげでユニークなキャラクターになったと思います。
――もう一度プレイして、聴きなおしたいですね。
布施　最初にモーションを作って、その動きに合わせて生演奏の音を録っているので、すごくたいへんだったと思います。ですが、デザインしていたときはこんなに歌う予定じゃなかったんですよ。民族楽器を演奏しているけれど本来の音楽性はヘビメタ系で、本性を表してからはギターの速弾きのような動きでおもしろさを表現していこうと考えていたんです。まさか「ポポポ」で歌って証言するまでになるとは思いませんでした。
山崎　豹変後は「憎い!」と思わせたいので、ギャグ要素もありつつ、悪役らしさも意識していました。改めて考えるとひどいヤツですよ。子どもに罪をなすりつけてますからね(笑)。
――第1話の担当検事は亜内でしたが、やはりシリーズでおなじみの、ということでしょうか。
山崎　そうですね。今作は異国の地から始まりますので、「“亜内”を登場させたいけどソックリさんを出すのもなあ」と悩んでいたんです。『逆転裁判5』のときに亜内兄弟の弟のほう、文武が法曹界を追放されているんですが、彼が巡り巡ってクライン王国に流れ着いていたらおもしろいなと。きっと、世界各国で裁判に負け続けてクライン王国に流れ着き、「弁護士がいない! 無敵!」と調子に乗ってしまったんでしょうね。
布施　今回、成歩堂が負かしてしまいましたから、またきっと旅に出ちゃうんでしょうね(笑)。
――あのキラキラ光るアイデアはどのように生まれたんでしょうか。
山崎　弁護士がいないから勝てているんですが、“常勝の亜内”ということで相当、調子に乗っているだろうなと。クライン王国に負けっぱなしの彼を知っている人はいませんから、高校デビューならぬ“クラインデビュー”をしてしまったんでしょうね。そういった偉ぶっている態度を表現するのと同時に、異文化のクライン王国を意識してもらうための演出、という部分もあります。彼なりにクライン王国に溶け込もうとした結果、だと思います。
布施　彼が肩からかけているタスキの模様、じつは亜内の“亜”の字がモチーフになっているんです。亜の字に見えすぎないように、クラインの模様のひとつに見えるようにと、ちょうどいい複雑さにするのがたいへんでした。
――ボクトくんに関してはいかがですか?
山崎　彼は、ひとりのクライン人、一般人代表という立ち位置のキャラクターとして設定しました。一般人で、もともと「弁護士なんて嫌い」と言っていたボクトくんが革命側へ傾いていくという変化を描くことで、国民全体の意識が革命へ流れていることを表現したかったんです。最初は







第1話の被告人というだけで、全編通して活躍する予定はなかったんですが、あれよあれよと出番が増えていきましたね。ミタマルはシナリオの時点ではいなかったキャラクターですが、デザイン段階で布施がアイデアを出してくれたんです。彼が「どうしてもミタマルを出したい！」と言いまして、立ち位置的にもいいキャラクターなので、シナリオのあちこちで活躍してもらいました。

❖ 豹変後をかっこよく

——つぎに、第2話はいかがですか？

山﨑　第2話、"逆転マジックショー"は、みぬきの話を作ろう、というところが出発点です。みぬきが被告人になったのは初めてですが、ほかの"逆転裁判"シリーズのヒロインたちは一度は被告人になっていますから、満を持してという感じですね（笑）。また、アジア系のクライン王国との差別化として、日本を舞台に展開する第2話では、現代的、あるいは西洋風な要素を取り入れようと思っていましたので、そういう意味でもマジックはピッタリでしたね。みぬきは、あまり本心を見せない、つらいことがあったとしても人前では涙を見せない女の子です。そんな彼女の内面をしっかり描きたかったので、彼女のいちばん大切なマジックのことで被告人になってしまって、しかも"成歩堂なんでも事務所"が差し押さえられてしまうという大ピンチなストーリーにしました。王泥喜にとっても、「成歩堂がいないときに事務所を守れるか！？」というところを描けたので、うまくはまったなと思います。

——志乃山は、豹変後がすごくかっこいいキャラクターだと思いました。

布施　そこは狙ったところですね。"逆転裁判"シリーズには豹変するキャラクターがいろいろといますが、豹変後にかっこよく見えるキャラクターってあまりいないんですよ。ですから、今回はそういうタイプの犯人を登場させたいと、シナリオチームと相談したんです。豹変後はできるだけかっこよく、たとえ短い期間であっても或真敷一座にいたというところを意識して、プロデューサーらしい格好にも、マジシャンらしい恰好にも見える、ちょうどよいデザインを探っていきました。

——豹変前はちょっと嫌味な感じで、別の方向でキャラクターが立っていますよね。

布施　まあ、プロデューサーってそんなイメージあるよねっていう（笑）。

山﨑　そうなんですよ。志乃山には僕らのプロデューサー感が詰まってるんだと思います（笑）。

——美々、輝々はいかがですか？

山﨑　すごく気に入ってますよ。ただ、輝々ありきの美々、というふたりなので、ネタバレ防止のために、ゲームが発売間近のころに受けたインタビューなどでは話すのが難しかったです。先ほどクライン王国と日本との差別化という話をしましたが、クライン王国のほうはどうしてもシリアスなストーリーになってしまうので、日本のほうは少しでも明るくて華やかな雰囲気にしたかったんです。プレイしていて、双子ではなく、『逆転裁判』に登場した松竹梅世のように裏表の激しい人物に違いないと騙されてくれていたら、狙いどおりですね（笑）。

布施　美々と輝々、ふたり並んで証言台に立つという演出は、双子だからこそやりたいものでした。証言台と言えば、みぬきの"マジックで証言"という演出も初の試みでしたね。カメラを引いて全身が見える状態で証言＝マジックを行うのですが、尋問の場面でカメラの位置を変えたのは初めてです。

山﨑　"霊媒ビジョン"もそうですが、動いているものに対して"ムジュン"を探すという新しい体験を提供できたと思います。

❖ シリアスとジョークの振れ幅

——それでは、第3話、"逆転の儀式"についてお願いします。

山﨑　真宵（マルメル）の脱衣じゃないですかね。

布施　いや間違ってはいませんけど、まずは真宵の登場じゃないですか！（笑）

山﨑　そうでした（笑）。真宵が登場するということで、やはり被告人にしなければと使命感のようなものにかられました。彼女はクライン王国へ修行に来ているので、何かしら修行に絡めた事件にしようと、儀式の途中で起こる殺人事件というアイデアを固めていきました。もうひとつ、"霊媒ビジョン"をいかにトリックに絡めるかという課題に取り組んでいたときに生まれた案が自殺事件を描こうというアイデアで、被害者自身が状況をコントロールして周りを騙そうとしているというものでした。そこから、自殺をしなければならなかった理由や、夫婦の物語などを形作り、プレイしている方に「革命を起こさなければならないんだ」と思ってもらえるようなストーリーに仕上げていきました。

——第3話では、レイファがいっしょに行動するようになりますよね。

山﨑　はい。行動をともにすることで、どんどん素の一面があきらかになってしまうんですね（笑）。第1話での姿とのギャップも含めて、彼女のかわいいところが見えていく、というのも意識していましたね。

布施　最初はちゃんと敵として描きたいという思いがありましたので、第1話ではかなり悪役方向に調整したつもりだったんですけど、体験版の時点で「レイファは"ポンコツ"」だとバレていましたね（笑）。

山﨑　体験版で"ポンコツかわいい"感じが出るモーションって、ダメージ受けたときくらいだと思うんですけどね。

布施　子どもっぽさが見えるんでしょうね。

山﨑　成歩堂たちに同行し始めるというのもポイントですが、このあたりから、レイファは自分が見ていた世界がじつは狭いもので、もっと別の考えかたもあるんだということを、成歩堂たちを通じて徐々に知っていきます。さらに、マルメルの事件が、"霊媒ビジョン"を利用してマルメルがウソをつこうとしていたものだった、という真相を知って、「自分がいままでやってきたことは間違いだったのかもしれない」と、疑問を抱きます。そんなふうに落ち込むレイファへ、真宵が先輩霊媒師としてアドバイスを送るんですが、これはプレイヤーの皆さんに真宵の成長を感じていただけたら、という狙いもありました。そうそう、自分の意思で霊媒できるようになったのも、真宵の成長ポイントですね。

——では、マルメルについてはいかがですか？

布施　霊媒されたときの彼の外見のインパクトに驚くと思いますが、彼が起こした事件はクライン

王国全体の問題を集約したような内容で、じつは今作の中でもとくに重要な被害者であり犯人なんです。そんなシリアスとのギャップを生み出すための、あの見た目なわけですが（笑）。

山﨑　ギャグみたいな笑いの要素と、シリアスで泣かせる要素、このふたつの振れ幅が激しいのも“逆転裁判”シリーズの特徴だと思います。

布施　真宵が男性を霊媒するにあたって、何が変わってどこが変わらないのかを、シリーズ作品すべて調べたんですよ。髪の毛は変わらないけど眉毛はどうなの、とか、肌の色はどうなるんだろうとか。第5話でも、トリックに霊媒が絡んできますから。

——第5話というと、ドゥルクですか？

布施　はい。ドゥルクの髪を黒いロングの設定にしたのは、真宵が霊媒したときに違和感を生まないという配慮なんです。髪型が違ったら、霊媒しているとすぐにバレてしまいますからね。

山﨑　第3話で、男性であるマルメルを霊媒したのも第5話への伏線です。これまで真宵が男性を霊媒したことはなかったので、「男性を霊媒してもちゃんと体型が変わるんだよ」ということを先に見せておかないと、プレイヤーの皆さんに第5話を推理してもらううえでアンフェアですからね。

——それでは、ナナシーノ・ゴンビェ（仮）……ダッツについてはいかがですか。

山﨑　ナナシーノの情報を公開したときに、するどいお客さまから「王泥喜の父親なのでは？」という推察の声があったみたいですよ。

布施　記憶を失っていて、海外にいて。確かにピッタリはまってますね（笑）。

山﨑　ダッツはドゥルクとセットで考えたキャラクターです。ドッシリ構えた革命家ドゥルクの横にいる、ちょっとおちゃらけた人物。彼の見どころは、やはり決めポーズですかね。

——てっきり、ナナシーノが考えた適当なポーズかと思っていました。

山﨑　あれはダッツが考えた彼自身の決めポーズです。記憶喪失でも体が覚えていたんでしょうね。リアクションが大きくておもしろくて、ふだんは三枚目な印象ですが、ドゥルクや王泥喜、ナユタたちの過去を知っている語り部という立ち位置でもあるので、シリアスな場面になると途端に男前になるんです。「あれ、こんなに真剣な顔できるんだ？」と驚いてしまうくらいに。

——そのギャップも魅力なんだと思いますね。では、サーラさんについてはどうでしょう？

布施　サーラは、夫であるマルメルを亡くしたばかりでどうしても暗い雰囲気になってしまいそうでしたが、遺影に話しかけたりアテレコしたりといった行動が、夫への愛情を表現すると同時に怪しさも醸し出していて、最終的に“逆転裁判”シリーズらしいキャラクターになってくれましたね。どんなキャラクターでも、デザインしているときに、モーションのなかの象徴的な動きが決まると、キャラクターとしてもビシッと決まるんです。サーラの場合は遺影を持ってアテレコするモーションですね。これが生まれるまでがたいへんなんですが（笑）。

❈ ココネとユガミの関係性

——では続いて、第4話、“逆転寄席”について。いわゆる“ココネ回”でしょうか。

山﨑　そうですね。日本側の話なので、コンセプトとしては第2話と同じく明るい感じに。今度は日本ならではのモチーフにしようと案を出していって、最終的に寄席というアイデアに落ち着きました。第4話のポイントはココネにちゃんと弁護士をやってもらうということと、ユガミをちゃんと登場させるということでしたが、ユガミの立ち位置は難しい問題でした。

布施　発売前段階では、ユガミが第4話の検事ではないかという声がけっこうあったようですね。

山﨑　もちろん検事席に立ってもらう案もありましたが、「もういっそのこと弁護席に立ってココネの相棒になってもらうのはどうだろうか」とやってみたところ、ココネの話として、すんなり収まったと思います。ココネが「ユガミさんに認められたい」とがんばっていて、実際、少しは認めてくれているユガミ、というふたりの関係性も描けましたし、いちばん未熟な弁護士である彼女が、「これから、もっともっと成長していくぞ」というところを感じていただけるとうれしいです。ココネとユガミのコンビ（？）芸にもこだわっています。

布施　第4話は寄席をモチーフにしたこともあって、登場するのは非常に個性的なキャラクターばかりです。“逆転裁判”シリーズでは、一般人でさえ、ユニークな格好や言動じゃないですか。その世界の芸人さんですから、生半可な個性の強さでは生きていけないんでしょうね。

山﨑　落語の中でも『時ソバ』を選ぶ決め手になったのは、シナリオ担当者が出してくれた最後のオチです。「時ソバとかけまして、ココロスコープと解きます。その心は、どちらも“カンジョウ”はだませませんでした」。もちろん時間差トリックとの相性も考えてのことですが、決め手は最後のオチでしたね。

布施　お後がよろしいようで（笑）。

——美風についてはどうですか？

山﨑　ゲーム中ではっきり多重人格と設定しているキャラクターは初めてですよね。落語家なので、演技と思わせておいてじつは多重人格、さらに、本人も知らない4人目の人格がいたという。角度によって印象が変わる髪型も、いいデザインに仕上がったと思います。

❈ 成長物語がひとつの形に

——それではいよいよ、第5話、“逆転の大革命”について、お聞かせください。

山﨑　今作最終話ということで、王泥喜の成長物語として成歩堂と戦う、事件の真相を導き出して真犯人である女王ガランを倒す、などなど、描かなければならないことが非常に多い脚本です（笑）。当然、レイファやナユタの物語も完結させなければならないので、日本から始まって最終的にクライン王国へ行くという、2本ぶんのボリュームに匹敵する話が入っているような感覚ですね。全編見どころと言えるほど密度の高い章ですし、『逆転裁判4』、『逆転裁判5』、『逆転裁判6』と描いてきた王泥喜の成長物語を、いったんひとつの形にまとめるイメージで制作しました。

布施　まずは第5話日本編、駕籠に乗ってやってくるアイツの話でもしましょうか。

山﨑　清木ですか（笑）。ポジションとしては第5話日本編のラストを飾るボスキャラクターですしね。駕籠に乗るというアイデアがとんでもないインパクトになりましたね。

布施　議員という設定と、とにかくおもしろいキャラクターにしようということは決まっていました。それを核に、二世議員であるとか、証言台で国会中継みたいな演出をするだとか、いろいろな肉付けをしていきました。その過程で、お金持ちのボンボンらしく、車に乗って登場するのはどうだろうという案が生まれたんです。ただ、清木らしさ、“逆転裁判”シリーズらしさという観点から、もう一歩踏み込めないだろうかと考えまして、時代がかった髪型と合わせて、駕籠に乗るというアイデアに行き着きました。彼の中では、あれが選挙カーなんですよ。

——ちょっと気になっていたんですが、ナユタは茜のことを相当気に入ってるんでしょうか？ けっこう、あちらこちらに連れ回されていますが。

山﨑　それだけ優秀な相棒として信頼しているんだと思いますよ。

布施　茜自身、忙しいと文句を言いつつも少しうれしい気持ちもあると思います。それだけ自分の実力が認められているということですからね。

山﨑　では続いてナユタの話をしましょうか。ナ



ユタは第1話から第4話までで、本心が読めないキャラクターとして描いていました。彼は"あきらめの検事"と呼ばれていますが、じつは彼自身がいちばんあきらめていたんですね。そのあきらめてしまっていた気持ちを、王泥喜が熱い情熱で呼び覚まして、復活させるんです。

布施　父親のような立派な弁護士になりたい、革命を成し遂げたいと志していたはずなのですが、父親は行方が知れず、革命もうまくいかず、長い時間をかけてあきらめの気持ちが強くなっていってしまったんだと思います。最終的にはガランにレイファを人質としてとられてしまって、あんなにも追い詰められてしまいました。彼のあきらめの象徴とも言えるのが、革命の印を隠している右手の法具なんです。あれにはクモをモチーフにしたガランの印が描かれているので、ガランに付けろと言われたんでしょうね。革命の印を隠すと同時に、ガランに束縛されているということを表わす意図も込めています。

山﨑　あの法具を外すシーンを描いたムービーは、個人的にすごく気に入っています。クライン王国の世界観を表現するデザインとしての意味でも、シナリオ上の重要なポイントとしても、チーム内で協力して意図どおりにしっかりデザインに落し込めた例のひとつです。

――第5話ではナユタの変化の大きさにも目を見張りましたが、レイファの成長も著しいですね。

布施　14歳の少女には、少々過酷な体験をさせてしまいましたが、ストーリー全体を通して彼女の成長もしっかり描けたと思います。

山﨑　レイファが復活するシーンではムービーも流れますしね。このシーンを含めて、随所でムービーにボイスを入れるという演出にチャレンジしました。

――見ていてグッときました。レイファとナユタの瞳の色が同じなのは、兄妹だからですか？

布施　そうですね。あと、キリッとした眉も共通点です。レイファの髪の色はお父さんであるドゥルクから、ナユタの髪の色はお母さんであるアマラから継いだものです。レイファとナユタだけだとわかりにくいですが、4人で見ると、仕草とか言動とかが「親子だな」と感じられるんじゃないでしょうか。

山﨑　では続いてドゥルクの話をしましょう。プロローグアニメにも出ていて、重要キャラクターなのに、ゲームが発売されるまでは一切話すことができないキャラクターだったので(笑)。

――久々の再会を果たした王泥喜くんが、ドゥルクに対して妙によそよそしいのがリアルでした。

布施　ああ見えて、王泥喜はけっこうクールですからね。冷静に判断するタイプの人間なので。再会の場面は、そういう一面がわかりやすく出ていたんだと思います。ドゥルクに対するちょっとした逆恨みじゃないでしょうかね、「何年も放っておきやがって」と(笑)。

山﨑　王泥喜と再会したときにはドゥルクはすでに死んでいた、という大きなサプライズをより印象的にするという意味でも、最初は離れていたふたりの気持ちが徐々に近づいていき、ようやく近くなったと思ったら、じつは……という流れになっています。

布施　デザインとしては、もう一匹の龍である成歩堂と合わせて青色をメインにしていることに加えて、王泥喜の育ての親として顔のニュアンスをちょっと近付けています。連想というか、「じつはお父さん……？」と思ってほしかったので。でも、ドゥルクの眉は龍をイメージして三つ又なんですが、実父の奏介は王泥喜と同じ二た又です。



山﨑　革命派のリーダーですから、男前と言いますか、豪快で、男性のプレイヤーからも「アニキ！」と慕われるような人物にしています。そうそう、プロローグアニメのナレーションはドゥルクなんです。ぜひクリア後にもう一度見てほしいですね。

――ガラン女王は、女王のときと、検事になってからとでデザインの印象がガラリと変わりますね。

山﨑　とくに今作は、開発当初から強大な敵に勝つ爽快感を出したいと思っていました。また、検事が真犯人という結末もこれまでのシリーズ作品では1回しかやっていません。"法廷革命"というテーマと合わせて、女王、そして検事を倒すという構図へ仕上げていきました。検事席に立ってからの威圧感はすごく意識していて、とくに、その場で法律を書き換えてしまうという攻撃は、女王でもあるという設定とうまく合致したと思います。

❖ 同窓会×"少女マンガ"!?

――最後に、特別編についてお聞かせください。

布施　『逆転裁判5』に引き続き、今作でもダウンロードコンテンツを用意しようということで、本編とはまったく違う話、というのがコンセプトです。また、プロデューサーからの要望もあって、成歩堂と御剣と矢張、そして真宵が活躍する世界ということで同窓会のような感じにしています。

山﨑　事件のコンセプトとしては、タイムトラベルと、もともと「いつかやりたいね」と考えていた結婚式をひとつにした感じですね。本当にタイムトラベルするわけではありませんが、霊媒が実在する世界ですので、「じつは本当にタイムトラベルしているのでは？」と思っていただけていたら大成功です。

布施　飛行船を出そうというアイデアが出てきた時点で、キャラクターデザインも含めて特別編全体をスチームパンク風に統一していきました。あと、本編とは切り離されているものなので、振り切ってしまおうと、特別編の登場人物のデザインは"少女マンガ"もコンセプトにしています。少女マンガが好きなのもあるんですが、けっきょく自分の色が出てヘンテコな人ばかりになってしまいましたけど(笑)。

山﨑　矢張は久々の登場ですね。やはり絵本作家・天流斎マシスとしての印象が強いんですが、あのまま絵本作家として成功しているのは彼のイメージではないな、ということで、いわゆる一発屋という扱いになっています。彼が登場するだけで、ストーリーがまっすぐに進むことを許してくれなくなるあたり、あらためて「すごいキャラクターだな」と実感しました(笑)。

布施　結婚式というコンセプト的にも、矢張はハマリ役でしたね。矢張が花嫁を奪うとか、じつは勘違いでやっぱり結婚できないとか。

山﨑　法廷で成歩堂、御剣、矢張が揃うのは初めてです。成歩堂と御剣が以心伝心というか、共闘しているような感覚なので、ふたりして矢張を追い詰めていく感じになりましたね(笑)。

――それでは最後に、本書を読んでくださっている読者の方へメッセージをお願いします。

山﨑　『逆転裁判6』のビジュアルに関するものがすべて詰まった本になっていますので、ぜひ細かいところまで見て楽しんでいただけたらうれしいです。開発当初からデザインチームとがっちり協力しながら制作を進めていきましたから、世界設定の絵では細かいディティールに至るまで魂を込めて描いていますし、それが見られるのはこの本だけです！　ぜひじっくり見てください。

布施　先に全部言われてしまいました(笑)。ええと、お買い上げいただき、ありがとうございます。ゲームのビジュアルはもちろん、開発スタッフが描いたイラストなんかも載っていますので、そのあたりも楽しんでいただけたらと思います。カバーのイラストもこの本のためのオリジナルなので、楽しんでもらえたらうれしいです。



逆転裁判6
公式ビジュアルブック

2016年9月6日　初版発行

発行人	浜村弘一
編集人	坂本武郎
編集長	林克彦／谷塚真一
副編集長	千葉久子
生産管理局	森村利佐
印刷	大日本印刷株式会社
発行	カドカワ株式会社 〒104-8441　東京都中央区築地1-13-1　銀座松竹スクエア 電話　0570-060-555（ナビダイヤル） http://info.kadokawadwango.co.jp/
発売元	株式会社KADOKAWA 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3 http://www.kadokawa.co.jp/
編集・執筆	藤田知沙
デザイン	早房君枝
監修・協力	株式会社カプコン

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電　話：0570-060-555（土日祝日を除く12:00～17:00）
メール：support@ml.enterbrain.co.jp

※メールの場合は、書籍名をご明記ください。
※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。
　また、記載内容以外の攻略方法やゲーム情報などにはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-733149-5
C0076
Printed in JAPAN

電子版　カプコンファミ通

逆転裁判６
公式ビジュアルブック

編集／週刊ファミ通編集部

2016年8月25日　発行

発行人　浜村弘一
発行　カドカワ株式会社
〒104-8441　東京都中央区築地1-13-1　銀座松竹スクエア
電話　0570-060-555（ナビダイヤル）
http://info.kadokawadwango.co.jp
発売　株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
http://www.kadokawa.co.jp/

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
カプコンファミ通『逆転裁判６公式ビジュアルブック』
2016年9月6日初版発行